ASIMOV

GALACTIC FOUNDATION GAMES

ARNOLDO
MONDADORI
EDITORE

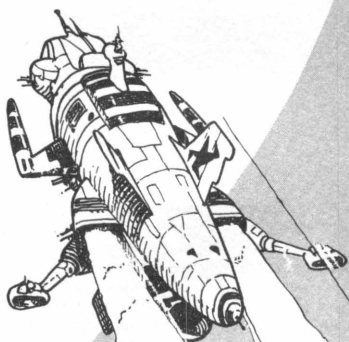
IL LEONE DELLA XX FLOTTA

ISAAC ASIMOV

IL LEONE DELLA XX FLOTTA

---

progetto e testi della serie
GALACTIC FOUNDATION GAMES
a cura di Leonardo Felician

illustrazioni di Giacinto Gaudenzi

ARNOLDO
MONDADORI
EDITORE

Prologo

Hari Seldon - l'iniziatore di una nuova scienza chiamata psicostoria che studia su basi statistiche le reazioni di una vasta collettività di uomini - ha varato un Piano di dimensioni epocali per salvare dallo sfascio l'Impero Galattico in disgregazione dopo dodicimila anni di storia.

Il Piano è destinato ad abbreviare da trentamila a soli mille anni il periodo di Medioevo destinato a seguire il crollo dell'Impero: per questa ragione, Seldon dà vita a due Fondazioni agli estremi opposti della Galassia.

Nei precedenti volumi dei *Galactic Foundation Games* è narrata la storia di una delle due Fondazioni, quella stabilitasi sul pianeta Terminus, giacché nel frattempo la Seconda Fondazione sembra letteralmente scomparsa nel nulla. Dopo un'iniziale fase di espansione sui Quattro Regni vicini, guidata dal grande Sindaco Salvor Hardin, la necessità psicostorica fa emergere un nuovo, potente mezzo di egemonia politica, il commercio: i mercanti assumono sempre piú importanza nella società di Terminus, finché Hober Mallow, un coraggioso Capo Mercante, riesce a sconfiggere la Repubblica di Korell, una potenza ben piú forte e armata ancora con le poderose astronavi del vecchio Impero, facendosi poi assegnare il titolo di primo Principe dei Mercanti della Fondazione.

Sono passati quarant'anni da quel momento e una nuova, piú terribile prova attende gli uomini di Terminus: la Ventesima Flotta imperiale, comandata dal generale Bel Riose, l'ultimo dei grandi condottieri dell'Impero Galattico, si sta spingendo verso gli estremi confini della Galassia con lo scopo di affrontare la Fondazione.

Chi fermerà la potentissima armata e il suo impavido comandante? Secondo l'*Enciclopedia Galattica*, CXVI edizione, pubblicata nel 1020 E.F. dagli Editori Enciclopedia Galattica, Terminus, il nome di questo eroe della Fondazione è... il tuo!

Quello che stai sfogliando, infatti, non è un libro come gli altri, ma appartiene al genere dei "libri-gioco", nei quali il protagonista sei tu. Anziché leggere in sequenza le pagine del libro, la trama si snoderà attraverso un percorso, una specie di labirinto, che sarai tu stesso, con le tue scelte e con le tue capacità a determinare, fino a giungere al successo previsto dai piani psicostorici di Hari Seldon oppure al fallimento della missione.

Una certa conoscenza del mondo della Fondazione, descritto nei volumi della "Trilogia Galattica" (*Cronache della Galassia*, *Il crollo della Galassia centrale*, *L'altra faccia della spirale*, pubblicati negli Oscar Mondadori), ti può aiutare a intuire certe scelte, ma non è comunque necessaria per vivere con successo questa avventura. Una matita e una buona dose di fiuto, invece, sono indispensabili, e costituiscono tutto ciò che serve per entrare in un universo di gioco in cui nulla è lasciato al caso.

Il gioco

All'inizio di questa avventura sei un giovane nativo di Lucreza e giunto come tanti su Terminus per completare i suoi studi.

Il labirinto della tua attività si snoda attraverso una successione di episodi, chiamati "note" e numerati, che si rimandano l'uno all'altro. A volte sarai tu a scegliere, in base al tuo fiuto e alla tua conoscenza del mondo della Fondazione, con quale nota

conviene proseguire la lettura, tra varie alternative proposte; altre volte saranno le circostanze a obbligarti a seguire una certa strada, ma comunque mai - in nessun momento - interverrà il caso.

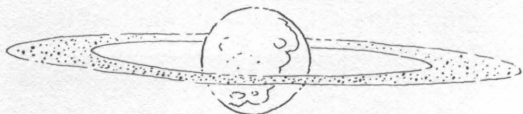
L'avventura sarà determinata esclusivamente dalle tue scelte, dalle doti del tuo bagaglio personale, dalla cura con la quale affronterai le missioni, dal tuo intuito e dalla capacità di orientarti negli sconfinati spazi dei Domini Esterni della Galassia. Non sottovalutare perciò l'importanza della fase di creazione iniziale del personaggio, durante la quale sceglierai le caratteristiche che avranno una profonda influenza sull'evoluzione del gioco.

Un ultimo consiglio: evita la lettura in sequenza delle note del libro, perché non servirebbe a cogliere indicazioni su come arrivare in fondo e ti toglierebbe in parte la sorpresa, e con essa il gusto dell'avventura.

I Punti Seldon

Questo libro, come gli altri *Galactic Foundation Games*, prevede l'attribuzione a chi giunge fino in fondo di un certo punteggio, espresso in Punti Seldon, che misura la comprensione del ciclo della Fondazione e qualifica per intraprendere nuove avventure sempre piú complesse.

Per questo quinto volume della serie non è richiesto come prerequisito alcun punteggio Seldon, ma se hai già acquisito alcuni punti nei libri precedenti ne avrai ora un vantaggio fin dalla fase di creazione del personaggio. Questa avventura mette in palio due Punti Seldon a seconda della strada che avrai trovato per arrivare alla soluzione, come illustrato nella *Tabella di Autovalutazione Finale*.

DIARIO PERSONALE

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME ______________________________

PIANETA DI NASCITA: Lucreza

PUNTI SELDON GUADAGNATI
IN PRECEDENTI AVVENTURE ______________

PUNTEGGIO DELLE DOTI

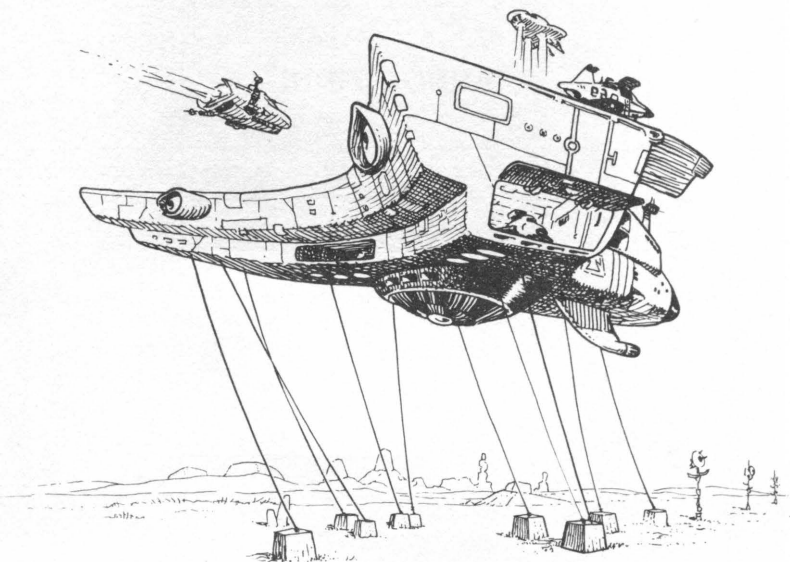
	BASSO	*MEDIO*	*ALTO*
ASTUZIA	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
CARISMA	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
CORAGGIO	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
DECISIONE	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
FORTUNA	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
FORZA	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
MEMORIA	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
SALUTE	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
SPREGIUDI-CATEZZA	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐
TALENTO	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐

BASE DI ESPLORAZIONE

PIANETA	NOTA

ANNOTAZIONI

Creazione del personaggio

Prima di incominciare a leggere le note dell'avventura, devi occuparti della creazione iniziale del personaggio, dalla quale dipende sicuramente ogni tua probabilità di successo. Tutte le scelte in questa fase, a partire dal tuo nome, devono venir trascritte sul *Diario personale*: è consigliabile utilizzare una fotocopia o scrivere a matita, perché l'esperienza ti potrà suggerire di ricominciare da capo con scelte diverse. Annota innanzitutto sul *Diario* il punteggio Seldon che hai eventualmente acquisito con la lettura delle avventure precedenti di questa serie: si tratta di un valore che può andare da zero a dieci punti. La *metà* di questo punteggio (arrotondando all'intero inferiore se necessario) costituisce il *bonus* di

esperienza di cui possono godere i giocatori che hanno già completato altri volumi di questa serie. Ciò evidentemente semplifica il compito, ma non è comunque indispensabile per arrivare fino in fondo.

Ripartisci ora liberamente sul *Diario* dieci punti piú l'eventuale *bonus* che ti spetta tra le dieci doti seguenti:

ASTUZIA
CARISMA
CORAGGIO
DECISIONE
FORTUNA
FORZA
MEMORIA
SALUTE
SPREGIUDICATEZZA
TALENTO

Devi rispettare un solo vincolo in questa ripartizione, e cioè assegnare almeno un punto alla SALUTE. Durante tutta l'avventura questa dote dovrà mantenere un punteggio maggiore di zero, altrimenti dovrai considerarti morto e ricominciare l'avventura da capo. Le altre doti, invece, potranno in qualunque momento scendere o trovarsi a zero. Puoi naturalmente lasciare a zero, se vuoi, qualche punteggio, per privilegiare alcune doti a scapito di altre.

Esistono moltissimi modi differenti di attribuire i punteggi iniziali alle diverse doti, ma ti accorgerai presto che non tutti si riveleranno altrettanto utili nello snodarsi dell'avventura.

I punteggi evolveranno in piú o in meno durante il corso dell'avventura con la lettura di certe note. Bisognerà allora riportarne immediatamente l'andamento sul *Diario*, aggiungendo o togliendo quanto

indicato: i punteggi non potranno comunque mai superare il massimo previsto di dieci punti o scendere sotto zero. Tutti i successivi test, già a partire dalla nota stessa dove è stato chiesto di effettuare il cambiamento, faranno riferimento ai valori cosí modificati.

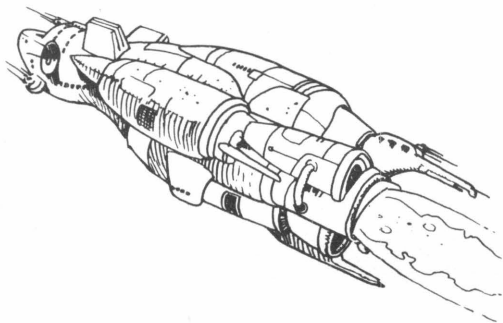
Anche se fin qui sembra semplice, non credere che nello svolgersi dell'avventura tutto fili cosí liscio. Lo spazio destinato alle BASI DI ESPLORAZIONE e alle ANNOTAZIONI sul *Diario personale* ti verrà spiegato via via che se ne presenterà la necessità, ma sta sicuro che avrai del filo da torcere se mirerai a completare l'avventura con un punteggio elevato.

Un'avvertenza importante per la lettura delle note del libro riguarda i test in cui si richiede la presenza di una condizione *oppure* di una seconda condizione: in questo caso, salvo espressamente indicato, il test è positivo anche se si verificano *entrambe* le condizioni.

L'obiettivo del gioco consiste nell'arrivare al termine dell'avventura senza aver fatto uscire il grande Progetto dai binari preparati da Hari Seldon. Se riuscirai a raggiungere questo obiettivo - e vedrai che non sarà facilissimo - potrai inoltre valutare da solo la tua conoscenza del mondo della Fondazione e l'intuito che hai dimostrato nel districarti in questo labirinto. I punteggi delle varie doti a fine gioco costituiscono il parametro di autovalutazione finale, per cui cerca di massimizzarli, compatibilmente però con l'obiettivo principale di percorrere il cammino "giusto", quello cioè previsto dai piani psicostorici di Hari Seldon.

Sappi che il numero di avventure diverse che si snodano in questo libro si misura in termini di milioni, ma che soltanto pochi percorsi portano al tra-

guardo per te previsto dalle complesse equazioni psicostoriche del Piano Seldon e un percorso solo conduce a questo traguardo con il massimo del punteggio. Non lasciarti scoraggiare da eventuali insuccessi durante le prime letture: considerali invece un necessario bagaglio di esperienza nel mondo della Fondazione per raggiungere il risultato migliore con il solo aiuto delle tue forze, senza cioè arrenderti a leggere la soluzione.

Sistemati comodo in poltrona, prenditi il tempo necessario a creare per bene il tuo personaggio, càlati nei suoi panni e incomincia a leggere alla nota numero **1**. Buona fortuna!

1

Il sole è già tramontato dietro le nuove gigantesche cupole panoramiche che ricoprono ormai tutto il centro cittadino della capitale, mentre cammini lentamente per ritornare verso casa.

Sei un giovane di Lucreza che si è stabilito su Terminus da alcuni anni, per completare la sua formazione.

Se possiedi almeno cinque Punti Seldon prosegui alla nota **203**, in caso contrario ti sarà utile conoscere la precedente storia della Fondazione andando a leggere la nota **237**.

2

— Allora le mie condizioni sono queste — precisa Forell. — Dovete abbandonare l'attuale cieca politica economica di commercio di macchinari, per ritornare alla politica estera sperimentata cosí validamente dai nostri padri.

— Volete dire la conquista mediante i missionari?

— Esattamente.

— Non vedo dove sia il compromesso.

— Infatti non c'è.

— Uh-m-m. — Lo guardi fisso negli occhi. — Ai tempi di Hardin, quando la conquista resa possibile dall'espansione della religione era una politica nuova e radicale, uomini come voi l'avrebbero ostacolata. — Ora che è vecchia, superata, e non ha proprio piú ragione di continuare, Forell la trova buona. — Ma ditemi, che cosa proponete per uscire dalla situazione attuale?

— Siete voi il responsabile di questa situazione caotica, non io.

— Immaginate di trovarvi al mio posto.

— Sarei favorevole a un'offensiva. L'immobilismo, che vi sembra cosí sicuro e soddisfacente, ci sarà fatale.

— Non crediate che io non abbia già dei piani — rispondi, con un sorriso sornione.

Scoprili alla nota **314**.

3

— Voi vi chiedete probabilmente perché io sia qui — incomincia il mercante senza lasciarti il tempo di parlare. — Ebbene, è essenziale far presto. È stato Lathan Devers a farmi il vostro nome. Abbiamo scelto voi perché siete l'ultimo membro dell'Associazione dei Mercanti Indipendenti. Siete il piú giovane, quello che meno dà nell'occhio: tutti noi siamo ormai sorvegliati da tempo e non possiamo muoverci senza che le spie del Principe dei Mercanti della Fondazione ci siano addosso.

— Che cosa... che cosa dovrei fare? — chiedi con un tremito nella voce, mentre cerchi disperatamente di recuperare la tua lucidità abituale.

— Dovrete partire immediatamente dallo spazio-

porto di Terminus per una missione delicata nei Domini Esterni. — Incurante della sorpresa dipinta sul tuo volto, l'uomo continua: — Viaggerete su un'astronave dell'Associazione, sarà la prima volta, ma sappiamo che la teoria della navigazione vi è ben nota, e poi l'equipaggio è esperto.

— Ma qual è lo scopo di questa missione?

— Raccogliere notizie. E presto: il nemico è alle porte.

— Il nemico?

— Sí, il generale Bel Riose, il "Leone della Ventesima Flotta".

— Ma è un korelliano o un siwenniano? Non sapevo ci fossero ancora rivolte da quelle parti. O forse è di Santanni o di Pleuma, si sa che i pianeti conquistati piú di recente...

— Niente di tutto questo. È un generale dell'Impero.

La notizia ti coglie talmente di sprovvista che sei costretto ad afferrare saldamente una sedia per sorreggerti, mentre cerchi velocemente la nota **315**.

4

Le affermazioni delle cinque spie trascritte nei verbali dell'interrogatorio sono le seguenti:

24 - lo smyrniano afferma: «tre degli interrogati mentono»;

32 - il siwenniano sostiene: «io dico la verità»;

50 - l'askoniano dichiara: «i mentitori sono in maggioranza»;

60 - il korelliano dice: «uno solo mente»;

76 - l'anacreoniano conclude: «uno solo dice la verità».

Su ogni riga di interrogatorio è riportato un numero, in corrispondenza con ogni teste.

Devi determinare quanti e quali tra i cinque hanno mentito.
Recati alla nota che corrisponde alla somma dei numeri associati ai testimoni che hanno detto la verità.
Se non sai che pesci pigliare o se la nota risultante dalle tue supposizioni non ti pare significativa, leggi la nota **318**.

5

Nella stanza, isolata e protetta in modo che nessuno si possa avvicinare, sono radunati quattro uomini. Tu siedi in un angolo in qualità di osservatore: tutti ti ignorano completamente, benché sappiano benissimo il tuo ruolo in quella riunione.
I quattro si guardano l'un l'altro sospettosi attraverso la tavola che li separa. Sul tavolo ci sono quattro bottiglie e i bicchieri ancora pieni, perché nessuno li ha ancora toccati.
Poi l'uomo seduto vicino alla porta allunga una mano e comincia a tamburellare con le dita sul tavolo.
— Rimarremo qui a pensare per sempre? — incomincia. — Che importa chi sarà il primo a parlare?
— Allora parla tu per primo — ribatte un uomo grosso, seduto di fronte a lui. — Tu dovresti essere quello piú preoccupato.
Sennett Forell sospira. — Perché pensi che io sia il piú ricco. Bene... O forse vuoi che continui, visto che ho incominciato per primo. Immagino che non dimenticherete che sono stato io il primo a catturare con la mia flotta mercantile un'astronave-vedetta dell'Impero.
Cadi dalle nuvole. Non ne sapevi niente e la noti-

zia è stata finora nascosta al Principe dei Mercanti. Ne saprai di piú alla nota **87**.

6

— Se cercate un generale di successo in quest'angolo della Galassia, avete sbagliato tutto, straniero — risponde l'uomo, poi, dopo un attimo, riprende: — C'è stato però un generale che mi è venuto a trovare di recente.

Il tuo cuore accelera i battiti, mentre chiedi: — Avete parlato con lui personalmente?

— Sí, a lungo. Ma il generale, sotto questo punto di vista, è un fallito. Ha trentaquattro anni ed è un fallito, e sa che rimarrà tale. Perché, vedete, a lui piace combattere.

Senti un brivido correrti lungo la schiena.

— Per questa ragione l'hanno mandato qui — riprende il siwenniano. — Combina troppi guai a corte e stona con l'etichetta. Offende i *dandy* e i Lord Ammiragli. Tuttavia è un comandante abbastanza capace nella guida dei suoi uomini e delle sue astronavi e non può essere eliminato con facilità. Cosí è stato mandato su Siwenna.

— Ma perché proprio su Siwenna? — chiedi, dissimulando la curiosità che ti rode dentro.

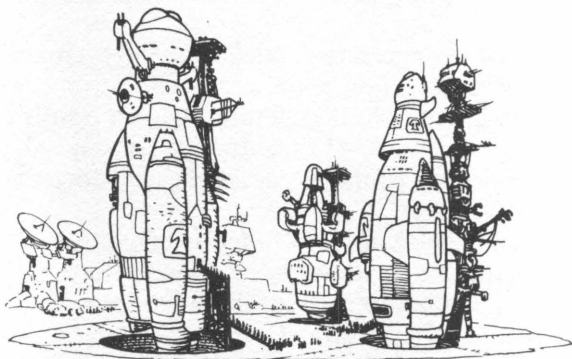
— È un mondo ai confini, ribelle e desolato. E inoltre è abbastanza lontano da rendere tutti soddisfatti. E cosí lui si sente ammuffire. Non ci sono rivolte da soffocare. In questi ultimi tempi a quanto pare i viceré non si ribellano piú, dopo che il padre di Sua Maestà Imperiale, di gloriosa memoria, ha dato l'esempio di Mountel di Paramay.

— Siete sicuro che sia proprio Siwenna la meta del generale? — chiedi, pieno di speranza.

— Oh, no, signore. Sono sicuro del contrario.

— E quale sarebbe... — la tua voce ha un impercettibile tremito in questo punto — quale sarebbe dunque il suo vero obiettivo? Lo sapete voi?

Senza rendertene conto il tono della tua voce si è alzato e hai concluso la frase quasi gridando.

Dovrai però sfogliare le pagine fino alla nota **88**, se vorrai conoscere la risposta del vecchio patrizio siwenniano.

7

Le brutte sorprese arrivano poi, una volta sbarcati nello spazioporto. Il tuo visto d'ingresso non viene riconosciuto valido: purtroppo hai dato una mancia troppo alta all'ufficiale di guardia, e costui non ha saputo trattenersi dal raccontare la sua fortuna agli amici piú fidati.

La notizia ha fatto un giro rapidissimo di bocca in bocca e prima ancora dell'arresto dei motori della tua astronave nell'hangar una squadra di uomini vi ha circondato.

Il tuo tentativo di corruzione potrebbe essere punito con la reclusione a vita su Whassalian: ritieniti fortunato se, in qualità di mercante indipendente,

evitano di trattenerti e preferiscono rispedirti su Terminus, naturalmente senza lasciarti nemmeno mettere piede sul loro pianeta.

Sottrai un punto di CARISMA, se ne possiedi, per aver portato il tuo equipaggio in questa situazione, quindi ritorna alla tua base di esplorazione (leggi tra le ANNOTAZIONI sul *Diario personale* a che nota si trova).

8

Bel Riose viaggia senza scorta, il che non è affatto prescritto dall'etichetta imperiale soprattutto quando si è designati a capo di un'armata di occupazione in uno dei sistemi stellari piú turbolenti dell'Impero Galattico.

Ma Bel Riose è giovane ed energico, tanto energico da essere stato inviato da una corte astuta e calcolatrice, come comandante del presidio militare, nella provincia piú esposta e lontana dell'Impero.

Inoltre è anche curioso. Innumerevoli e non sempre attendibili sono gli aneddoti che si raccontano sulla sua curiosità. La sua energia e la sua foga gio-

vanile si manifestano invece soprattutto nella prontezza con la quale reagisce a determinati avvenimenti.

L'insieme di queste tre caratteristiche fanno del generale Bel Riose una personalità notevole, a detta di tutti quelli che l'hanno conosciuto.

Dopo aver raccolto queste notizie, strappate al terzo boccale di birra al religioso proveniente da Synnax, prosegui alla nota **209**.

9

— Sapete già che cos'è avvenuto durante quel colloquio — prosegue Mallow. — La conversazione è stata riferita accuratamente e io non ho altro da aggiungere, ad eccezione delle mie considerazioni personali su quella giornata. Ero sospettoso, perché gli avvenimenti presentavano qualcosa di strano. Due uomini, che io conoscevo appena, mi fecero proposte straordinarie e in un certo senso quasi incredibili. Il primo, il segretario del Sindaco, mi chiese di diventare un agente segreto per un importante affare di governo: la natura e l'importanza dell'incarico vi sono già state descritte. L'altro, il capo di un partito politico, mi invitò a partecipare come candidato alle elezioni per il Consiglio cittadino. Naturalmente cercai di scoprirne le vere intenzioni. Quelle di Sutt mi parvero evidenti. Non si fidava di me. Forse credeva che io vendessi armi atomiche al nemico e stessi organizzando una rivolta. E forse, quindi, voleva forzare i tempi. In tal caso aveva bisogno di un uomo che mi stesse vicino durante la missione, per potermi spiare. Quest'ultimo pensiero però non mi venne in mente finché non entrò in scena Jaim Twer.

Il brusio nella sala si è adesso quietato e tutti ascoltano attentissimi.

— Aggiungiamo qualche considerazione — riprende Mallow. — Twer mi si presentò come un mercante a riposo che si era dato alla politica. Eppure non avevo mai sentito parlare di lui, come commerciante, benché la mia conoscenza in questo campo non abbia limiti. C'è di piú: sebbene dichiarasse di aver ricevuto un'educazione laica, Twer non aveva mai sentito parlare di una Crisi Seldon.

Se già sai cosa sono le Crisi Seldon recati alla nota **211**; altrimenti leggi la nota numero **129**.

10

Hai risposto correttamente alla domanda del mercante delle Stelle Rosse. Il vecchio ti guarda soddisfatto, sorridendo quasi tra sé. — Ecco il futuro dell'Associazione! — esclama poi. — Giovani capaci e pronti come te, questa è la forza dei mercanti indipendenti!

Non aggiunge altro.

Puoi aumentare di due punti la tua FORZA e di uno il tuo CORAGGIO sul *Diario personale*. Prosegui poi alla nota **267**.

11

Il secondo personaggio prende la parola improvvisamente, agitandosi sulla sedia, cosí eccitato da farla scricchiolare sotto il suo peso.

— Ma perché parlate in questo modo, Forell? L'Impero non può vincere. — Guarda tutti gli altri in faccia, poi riprende a parlare con calma: — La psicostoria di Hari Seldon, alla quale è cosí comodo affidarsi, richiede un contributo da parte del popolo della Fondazione. Il Piano Seldon aiuta coloro che si aiutano da soli, per usare un proverbio.

— I tempi creano l'uomo — sentenzia il terzo interlocutore. — Eccovi un altro proverbio.

— Non ci si può contare con assoluta sicurezza — borbotta Forell. — La situazione per me è questa: se si tratta di una quarta Crisi Seldon, allora il Maestro l'ha prevista, di conseguenza esiste un modo per risolverla. Ora noi sappiamo che l'Impero è piú forte di noi; lo è sempre stato. Ma questa è la prima volta che corriamo il pericolo di un attacco diretto. La forza dell'Impero diventa una terribile minaccia per noi. Allora per sconfiggerlo dovremo trovare una via indiretta per risolvere questa crisi com'è stato il caso delle precedenti. Dobbiamo trovare il punto debole dell'avversario e attaccarlo in quel punto.

— E quale sarebbe questo punto debole? — chiedi. — Avete qualche idea?

Resti in attesa della risposta fino alla nota **279**.

12

— È stato... è stato richiamato su Trantor! — esclami inebetito. — Il generale Riose messo agli arresti e condotto alla corte dell'Imperatore. La Ventesima

Flotta affidata a un comitato provvisorio di coordinamento...

Per la violenta emozione diminuisci subito di sette punti di SALUTE sul *Diario personale* e se non te ne è rimasto nemmeno uno leggi la nota **98**.

Il titolo che trova posto in basso a sinistra nella prima pagina del *Notiziario Imperiale* viene dato come un'informazione di un certo rilievo, ma non certo cruciale per la sopravvivenza dei raffinati cittadini di Trantor. Il titolo di apertura del giornale, in alto al centro su otto colonne, riferisce della nuova sfilata di moda tenutasi il giorno prima davanti alla corte imperiale.

La notizia sulla destituzione di Bel Riose ha però tutto un altro spessore qui nei Domini Esterni: tiri un sospiro di sollievo incredibile e ti sembra di uscire da un incubo in virtú di un colpo di bacchetta magica.

Aumenta di due punti la tua FORTUNA sul *Diario personale*. Se hai un alto punteggio di DECISIONE prosegui alla nota **250**, altrimenti vai a leggere la nota **170**.

13

Dopo aver deglutito un po' di saliva ti fai coraggio e chiedi qualche altra precisazione. Il poliziotto si dimostra molto cortese e disponibile, ma purtroppo,

precisa, non può esserti di grande aiuto: devi badare da solo a proteggere i tuoi interessi dalle mire indiscrete delle spie imperiali.

— Posso almeno avere copia della registrazione della trasmissione? — chiedi allora con viva preoccupazione.

Il poliziotto scuote il capo e la sua espressione cambia rapidamente. Ti rendi conto improvvisamente che si tratta di una trappola e che lui stesso è una spia dell'Impero.

Prima di cadere nel tranello rovesci il tavolo addosso a lui e ti precipiti fuori, verso la cabina di comando della tua astronave alla nota **163**.

14

Farai leva sui mercanti non allineati per farti presentare alla Corporazione. Con questa scusa riferirai i risultati della tua missione e il grave pericolo cui è esposta la Fondazione nello scontro con l'Impero. Se riuscirai a suscitare la giusta reazione, non sarà forse difficile farti affidare l'incarico di affrontare il generale Riose...

Aumenta tre punti di CORAGGIO sul *Diario personale* per l'audacia del tuo piano e prosegui alla nota **180**.

15

Il mercante di Locris dalla chioma fulva e leggermente strabico all'occhio sinistro è un gran chiacchierone e ti intrattiene raccontandoti il suo ultimo viaggio fuori servizio su un'astronave da turismo tra Anacreon e Terminus.

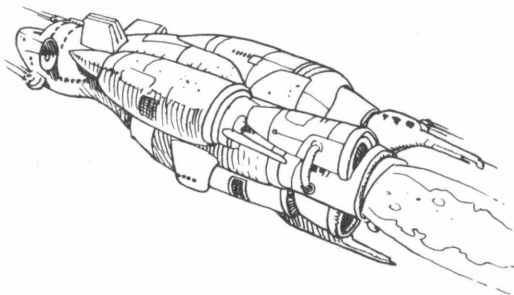
L'astronave stava viaggiando sulla rotta a velocità costante, in quella zona della cintura di Anacreon

piena di asteroidi che non permette ancora di spiccare il Grande Balzo nell'iperspazio.

Il mercante notò un grande ologramma tridimensionale che praticamente copriva uno degli asteroidi del percorso, sul quale era riportata la distanza in parsec da Anacreon: vi spiccava un numero di due cifre. Mezz'ora dopo, insospettito per la lentezza con cui procedeva l'astronave che non aveva ancora spiccato il Balzo, osservò un altro ologramma, che riportava le stesse due cifre nell'ordine inverso. Dopo un'ulteriore mezz'ora a velocità costante, dal suo oblò osservò ancora un terzo ologramma, che riportava le cifre iniziali separate da uno zero, e finalmente l'astronave riprese velocità, balzando dopo qualche istante nell'iperspazio.

Guardandoti di soppiatto il mercante ti chiede staccando bene le sillabe: — A quanti parsec all'ora stavamo viaggiando prima del Grande Balzo?

Se sai dare una risposta su due piedi recati alla nota corrispondente, altrimenti leggi la nota **253**.

16

— Ma in cosa si differenziano le navi delle due flotte? — chiedi interessato.

— Ah! — esclama Arundel ridendo. — Vedo che non conoscete il primo teorema di Riose. Il comandante sostiene che non esistono astronavi amiche o nemiche, perché di fronte al pericolo dell'eliminazione fisica gli equipaggi non esitano a cambiare bandiera. La sua tattica mira ad acquisire vantaggi di posizione anche se è necessario sacrificare i propri uomini. Di conseguenza, al momento dell'inizio delle ostilità per lui non c'è differenza tra amici e nemici.

Sepp Arundel lascia cadere queste parole in un silenzio che si fa molto teso e poi improvvisamente ti rivolge una domanda a bruciapelo: — Qual è secondo voi la mossa vincente per il contendente che fa la prima mossa?

Resti molto perplesso guardando il video a plasma del computer.

Arundel sorride ed è contento di farti vedere la sua abilità rispondendo egli stesso alla nota **92**.

17

Barr si fa scuro in faccia. — Le guerre civili sono la malattia cronica di questi giorni, ma Siwenna era riuscita a evitarla. Sotto Stannel VI, si era quasi raggiunto il benessere dei nostri padri. Purtroppo sul trono si succedevano imperatori deboli, e un imperatore debole significa un viceré forte. L'ultimo nostro viceré, quello stesso Wiscard che oggi governa sulle Stelle Rosse, voleva la porpora imperiale. Non era il primo ad avere questa aspirazione. E, se ci fosse riuscito, non sarebbe stato neanche l'ultimo. Ma fallí nel suo intento. Quando l'ammiraglio dell'Imperatore si avvicinò con la flotta, Siwenna si ribellò al Viceré.

Dopo una pausa il vecchio continua. — Si ribella-

rono, o, dovrei dire meglio, ci ribellammo, poiché io ero uno dei capi. Wiscard fuggí; Siwenna e le province fedeli all'Imperatore rimasero aperte all'invasione della flotta dell'ammiraglio. Perché ci comportammo cosí, non saprei dire. Forse ci sentivamo legati piú al simbolo che all'Imperatore: un crudele bambino malato. Forse temevamo l'orrore di un saccheggio.

— E allora? — incalza Mallow, sinceramente preoccupato.

La risposta non tarda alla nota **143**.

18

Complimenti, te la sei cavata veramente bene: aumenta di due punti il tuo TALENTO e di uno la tua ASTUZIA sul *Diario personale*.

Il mercante askoniano ti offre una tazza di tè alla frutta e poi incomincia a parlare, assaporandone l'aroma.

— È evidente — dice — che per un giovane ambizioso come voi l'Associazione dei Mercanti Indipendenti è molto piú adatta della Corporazione. E poi — continua — una volta che avrete completato la vostra formazione verranno tempi difficili, chissà, forse sarete proprio voi a dovervi misurare con l'Impero...

Ringrazi il mercante, lo saluti e ti rechi a leggere la nota **267**.

19

Hai cambiato improvvisamente idea e per questo devi azzerare subito il tuo punteggio di DECISIONE sul *Diario personale*.

Desideri rispondere per le rime a quei quattro arroganti, che dovranno starti a sentire alla nota **275**.

20

Maturi la decisione di recarti, accompagnato dal fido Lip Martius, sul pianeta centrale della costellazione delle Stelle Rosse per incontrare alcuni dei membri piú influenti dell'aristocrazia dei Domini Esterni, onde concordare un piano di resistenza in caso di occupazione di Terminus da parte delle truppe imperiali.

Non ti sembra infatti ormai possibile nessun'altra soluzione se non la resa alla minaccia costituita dalla straripante flotta imperiale. Si tratta allora di salvare il salvabile e prepararsi a operare nella clandestinità, per custodire la fiammella di speranza costituita dal Piano Seldon, nell'attesa del provvidenziale aiuto della Seconda Fondazione, alla cui esistenza non hai mai smesso di credere.

Esponi questa linea d'azione davanti a un'assemblea attenta e contrita, spaventata dalle difficoltà che riserva il futuro. Alla fine del discorso ti senti come se avessi abdicato al tuo compito e ti fossi ritirato di fronte al pericolo.

Dimezza il tuo punteggio di CORAGGIO sul *Diario personale*, arrotondando all'intero inferiore se necessario. Prosegui poi la lettura alla nota **264**.

21

Riose ti guarda con aria furba. — Sapete che abbiamo catturato una delle vostre navi al largo di Siwenna? No, non fate quell'espressione stupita, non era una nave da guerra. Era uno di quei mercanti, come li chiamate, i mercanti indipendenti, mi pare. Vivo e con la nave intatta.

— Sí. Ne ho sentito parlare.

— Bene, l'hanno appena portato qui e fra un mi-

— Nemmeno tutte le forze dell'Impero potrebbero far deviare il Piano Seldon — concludi solennemente... (21)

nuto lo farò entrare. Restate seduto al vostro posto. Voglio che rimaniate durante l'interrogatorio. Per questa ragione vi ho permesso di venire qui quest'oggi. Probabilmente riuscirete a capire meglio, mentre io potrei lasciarmi sfuggire delle informazioni importanti — il suo tono è carico di sarcasmo.

Il campanello della porta suona. Prima che con un tocco del piede il generale faccia spalancare la porta lo fermi con un gesto e gli chiedi di lasciar stare. Non hai voglia di assistere all'interrogatorio e del resto è del tutto inutile: questo scontro è una farsa perché la storia della Fondazione è prevista dal Piano Seldon.

— Nemmeno tutte le forze dell'Impero potrebbero far deviare il Piano Seldon — concludi solennemente, alzandoti in piedi.

Prosegui alla nota numero **348**.

22

Riose scoppiò in una gran risata. «Che cosa ha predetto? Ebbene io vi dico che si è sbagliato di grosso, mio caro studioso, immagino che vi consideriate ta-

le. Infatti l'Impero è piú potente ora di quanto lo fosse mille anni fa. I vostri occhi non vedono che la miseria che c'è qui, ai confini. Venite un giorno nei mondi dell'interno. Venite a rendervi conto della ricchezza di quei mondi.»

Il Luogotenente scosse la testa. «La circolazione del sangue cessa prima nelle zone periferiche del corpo. Ci vorrà del tempo prima che la decadenza raggiunga il cuore. Questo è quanto si vede a prima vista oggi, la vera decadenza ebbe inizio qualcosa come millecinquecento anni fa.»

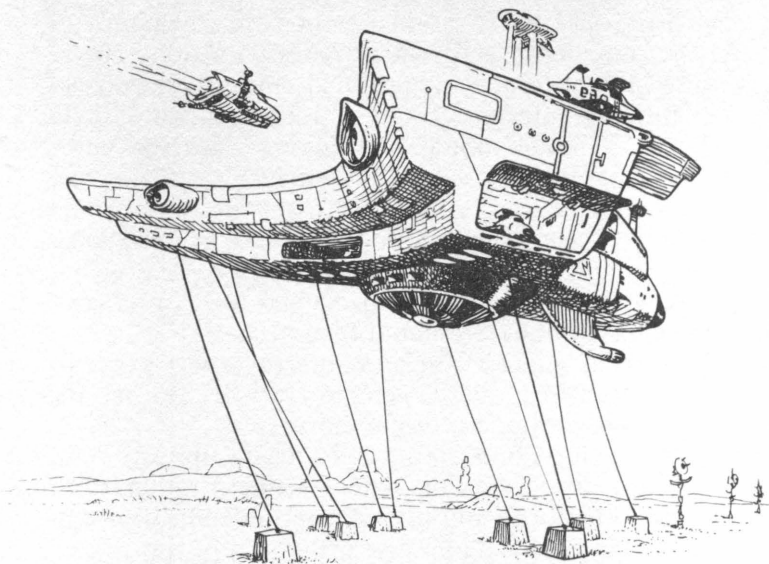
Riose lo guardò con aria interrogativa. «Ditemi allora cosa fece questo geniale Hari Seldon per far risuscitare un Impero ormai morto.»

«Creò due Fondazioni, agli estremi opposti della Galassia. In queste Fondazioni vennero radunati gli uomini migliori, i piú forti e i piú giovani, in modo che laggiú la scienza potesse progredire. I due pianeti furono scelti accuratamente, sia come tempo che come località. Tutto venne predisposto in modo tale che in futuro, come previsto con infallibilità matematica dalla psicostoria, venissero a trovarsi in un primo tempo isolati dal corpo centrale dell'Impero Galattico, riducendo l'interregno di barbarie da trentamila anni a soli mille anni.»

«E dove avete avuto tutte queste informazioni? Mi pare che conosciate assai bene i dettagli» chiese Riose.

La risposta del Luogotenente è alla nota **94**.

23

Te la sei cavata bene in questo difficile esercizio di rotta: aggiungi un punto di DECISIONE e uno di MEMORIA sul *Diario personale* e prosegui con la lettura della nota **105**.

24

Se hai un alto punteggio di FORTUNA e SPREGIUDICATEZZA non passi dalla grande hall dell'albergo, ma ne approfitti per uscire dalla porta di servizio cercando poi un taxi per lo spazioporto alla nota **167**; se sussiste una sola delle due condizioni ti rechi invece alla nota **130**; in caso contrario decidi di passare dal bar dell'hotel alla nota **256** prima di uscire all'aperto.

25

Se hai un punteggio almeno medio di MEMORIA oppure di TALENTO recati alla nota **97**, in caso contrario leggi la nota **71**.

26

Gli schieramenti sono ormai parati a battaglia e quella che pensavi essere soltanto una manovra di distrazione si sta trasformando in uno scontro cruciale per la sopravvivenza della Fondazione. Al largo di Lucreza, il tuo pianeta natale, per la prima volta Fondazione e Impero giungono a scontrarsi direttamente.

L'importanza di questo avvenimento è tale che tu stesso comandi l'astronave ammiraglia della flotta di Terminus nel delicato confronto con il generale Bel Riose.

La chiave tattica dello scontro sarà quella preferita dal Leone della Ventesima Flotta: il *Maxit*.

Se non sai di cosa si tratta, leggi la nota **182** e ritorna poi a questo punto. In caso contrario inizia la battaglia alla nota **142**.

27

— Quello che vedete — grida ancora Mallow — è

un esempio di tatuaggio, signori. Con luci ordinarie è assolutamente invisibile, ma sotto l'azione dei raggi ultravioletti, con i quali avevo riempito la stanza per mettere in azione il registratore visivo, risalta in modo perfetto. Ammetto che si tratta di uno strano metodo di identificazione, ma su Korell funziona, dato che i raggi ultravioletti sono impiegati molto di rado. Anche sulla nostra astronave vennero usati per caso. Forse qualcuno di voi ha già capito il significato di quelle iniziali KSP. Jord Parma conosceva il modo di esprimersi del clero e sostenne la sua parte alla perfezione. Dove l'avesse imparato e come, non posso certo dirlo. Comunque KSP è la sigla di identificazione della Polizia Segreta di Korell. Ho documenti che provano la mia affermazione e li presenterò alla corte quando mi sarà richiesto.

Col fiato sospeso dopo questo colpo di scena corri a leggere la nota **341**.

28

Per quanto sembri incredibile, viste le percentuali di successo, in questa lotta fra titani la nave della Fondazione è favorita con una probabilità di sopravvi-

venza del cinquantadue per cento, contro il trenta per cento di quella imperiale e il diciotto per cento di quella anacreoniana.

Per calcolarle bisogna passare in rassegna tutte le varie possibilità, sommandone separatamente i singoli elementi.

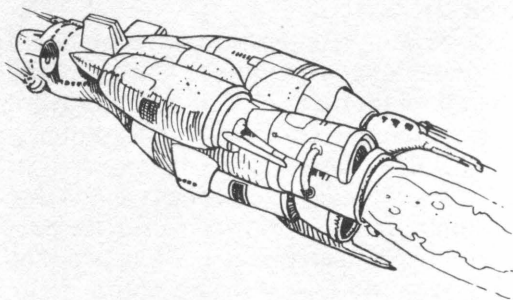
Se dovesse muovere per prima, la miglior strategia per la Fondazione, comunque, consisterebbe nel rinunciare ad attaccare uno dei due avversari, in attesa che si siano eliminati tra loro. A questo punto starebbe alla nave della Fondazione di sparare il prossimo colpo: questo vantaggio potrebbe rivelarsi decisivo.

La probabilità di sopravvivenza della nave imperiale è semplice da calcolare: $1/2$ è la probabilità che la sorte assegni ad essa il primo colpo, sicuramente a segno, contro Anacreon, mentre $1/2 \cdot 1/5$ è la probabilità che il primo colpo del suo avversario vada a vuoto. Una volta eliminato Anacreon (con probabilità $1/2 + 1/2 \cdot 1/5 = 3/5$) è la Fondazione a sparare, con probabilità di successo del cinquanta per cento: se sbaglia, l'Impero la metterà fuori combattimento. Pertanto la probabilità di sopravvivenza per l'Impero è $1/2\,(1/2 + 1/2 \cdot 1/5) = 3/10$.

Il caso della nave di Anacreon è piú complicato, perché si va incontro a una serie infinita di possibilità. La sua probabilità di sopravvivere al duello con l'Impero è $2/5$: a questo punto tocca alla Fondazione, che colpisce l'avversario con probabilità del cinquanta per cento. Nel caso che manchi il bersaglio, Anacreon ha l'ottanta per cento di probabilità di uscire vincitore, con il venti per cento di probabilità di fallire, perdere la mano e subire nuovamente un assalto della Fondazione. La sua speranza di sopravvivenza complessiva è data dunque dal prodotto di due termini:

$$2/5\,(4/10 + 4/100 + 4/1000 + \ldots) = 2/5 \cdot 4/9 = 8/45.$$

La probabilità di sopravvivenza della nave della Fondazione si ottiene per differenza, e vale 47/90.

Prosegui ora alla nota **168**.

29

Non hai indovinato. Il mercante di Pleuma ti guarda con un sorrisetto di compassione a mezze labbra e ti spiega la soluzione corretta alla nota **189**.

30

Sei introdotto nella grande sala delle udienze del Palazzo della Cooperazione tra i pianeti dei Domini Esterni, dove il generale Riose ha piantato il suo quartier generale.

Quando la porta si apre attraversi la soglia. Lentamente, senza scomporti, malgrado un aiutante ti solleciti a far presto, entri nella stanza dal soffitto raffigurante un modello della Galassia. Bel Riose, avvisato del tuo arrivo, ti aspetta in piedi in uniforme da combattimento.

— Buongiorno, ambasciatore! — ti saluta con

una punta di ironia nella voce. Il generale spinge in avanti una sedia per te e una per Lip Martius. — A cosa devo la vostra venuta?

— Voglio evitare un inutile spargimento di sangue tra le nostre flotte — rispondi stringendo le labbra, per entrare subito in argomento.

— Non vedo come possiate dettare condizioni. Siete sull'orlo della distruzione — osserva Bel Riose, scettico.

— Ammiro il vostro senso tattico, ma evidentemente mancate di strategia. Siete voi, in realtà, sull'orlo dell'annientamento.

Bel Riose alza incredulo un sopracciglio e - trattenendo a stento la sua collera - ti invita a spiegarti meglio alla nota **80**.

31

Un'ulteriore fonte di potenziali errori è data dalla tendenza del mezzo a una smagnetizzazione spontanea nel tempo. Per ovviare a ciò vengono preferibilmente usati materiali ad alta coercitività magnetica:

per questo aspetto la tecnologia a pellicola sottile costituisce un passo in avanti decisivo.

Nelle operazioni di lettura/scrittura su memoria di massa si verificano errori statistici e non statistici. Nel primo caso il rapporto segnale-rumore dei dati letti si traduce in un'incertezza residua, di solito piccola, nell'assegnazione o nel reperimento dei bit memorizzati. Lo spettro del rumore contiene componenti dovute al rumore intrinseco del mezzo, a quello inerente il particolare processo di lettura impiegato e infine alla capacità della testina di posizionarsi accuratamente su un punto preciso della superficie.

Gli errori statistici si ripetono casualmente in posizioni diverse durante tentativi indipendenti di lettura dalla memoria di massa e sono detti errori *soft*.

Gli errori non statistici invece sono causati da difetti fisici nel mezzo di memorizzazione e possono portare alla totale mancanza di uno o piú bit. Al contrario degli errori statistici, non vengono superati con ripetute riletture, cioè si ripetono sempre nella stessa posizione: vengono chiamati errori *hard*.

La tua tesi di Brevetto, che propone un metodo innovativo per risolvere tutti questi problemi, viene approvata con il massimo dei voti e l'abbraccio accademico. Aumenta per questo due punti di TALENTO e uno di MEMORIA sul *Diario personale*.

Forte di questo risultato, procedi adesso a leggere la nota **137**.

32

— Per una necessità psicostorica, immagino. — Devers pronuncia la frase in tono divertito.

— Esatto — rispondi. — In un primo tempo non sono stato in grado di afferrare il problema, ma adesso, a faccenda conclusa, la risposta mi è appar-

sa subito chiara. Voi ora potete benissimo rendervi conto di come i fattori sociologici dell'Impero gli rendano impossibile una guerra di conquista. Sotto imperatori deboli, lo stato è smembrato da generali ambiziosi alla caccia del trono. Sotto imperatori forti, il governo è paralizzato da un immobilismo assoluto, nel quale il processo di disgregazione apparentemente finisce, ma solo a prezzo di sacrificare ogni possibile espansione.

Forell aspira due grosse boccate dal sigaro. — Non riesco a capirvi.

Sorridi. — Lo immagino. È abbastanza difficile per chi è digiuno di psicostoria. Le parole sostituiscono troppo poveramente le equazioni matematiche.

— Si può tuttavia cercare di essere un pochino piú formali — riprende Devers. — Vediamo un po'... — e si butta in ragionamenti complicatissimi, mentre Forell si rilassa appoggiandosi alla ringhiera del balcone e tu tieni gli occhi fissi nel cielo vellutato, chiedendoti come faccia quel mercante ad avere una conoscenza cosí approfondita di argomenti psicostorici.

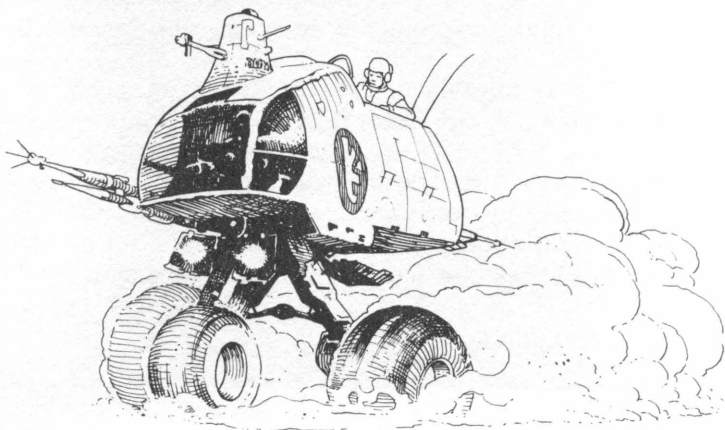
Prosegui alla nota **186**.

33

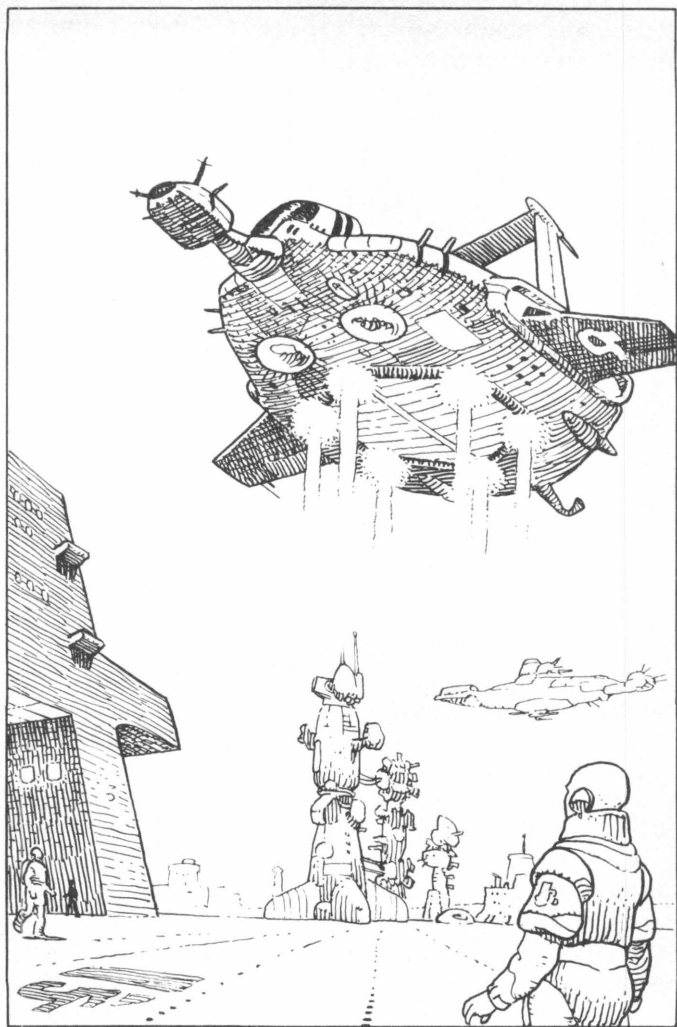
Abbandoni sconsolato l'hangar dov'è atterrato Lip Martius, osservando l'inconsueta agitazione dell'hangar adiacente.

Sta atterrando infatti un oggetto di forma strana, che riconosci a stento. Non è un'astronave, né un'ipernave e nemmeno un normale aviogetto. È un verti-jet. Si nota il lieve bagliore delle scie ioniche che si sprigionano ai vertici di un esagono, neutralizzando l'attrazione gravitazionale e consentendo alle ali di

tenere sospeso il velivolo a mezz'aria come un grande uccello che si libri nel cielo. È il mezzo piú adatto per l'esplorazione della superficie selvaggia di un satellite, ma su Terminus, ormai trasformato in un'unica città di dimensione planetaria, non è davvero molto utile.

Te ne vai contrariato, pensando che se vuoi avviarti alla carriera di mercante devi prendere subito una decisione: se ti rivolgi ai corsi di Brevetto organizzati dalla potente Corporazione dei Mercanti vai alla nota **251**; se invece vuoi recarti all'Associazione dei Mercanti Indipendenti vai alla nota **151**.

34

Sono arrivate le guardie imperiali! Ti alzi e cerchi di scappare, ma ormai è troppo tardi: sarai condotto ammanettato davanti al Leone della Ventesima Flotta.

La tua avventura a questo punto è finita: la tua mortificazione è veramente grande, e non basta certo a consolarti il fatto che la ragazza dalla tuta di

Sta atterrando un oggetto di forma strana... Non è un'astronave, né un'ipernave e nemmeno un normale aviogetto. È un verti-jet. (33)

keflar blu metallico verrà rimessa in libertà dopo un breve interrogatorio.

Se vuoi ricominciare, apri il libro dall'inizio.

35

Hai abbandonato la sala di riunione e ti sei diretto a grandi passi verso l'uscita del palazzo. La tua intenzione, mentre scendi lo scalone di marmo di Siwenna con il cuore in tumulto, è di correre al capezzale del Principe dei Mercanti e riferirgli parola per parola quanto hai sentito.

Giunto in strada, mentre cerchi di adocchiare uno spaziotaxi libero, hai modo di riflettere con piú calma. Forse il tuo signore preferirebbe avere comunque le notizie delle decisioni che scaturiranno dalla riunione. Potrebbe anche rimproverarti per averla abbandonata, contravvenendo cosí a un suo ordine esplicito.

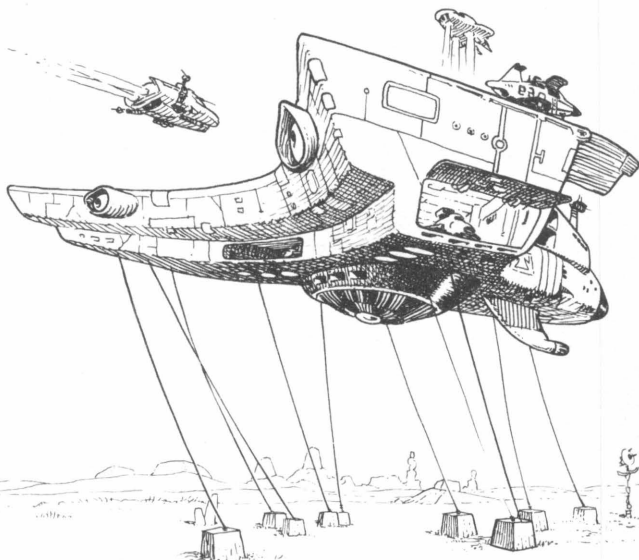
Mentre uno spaziotaxi fa per accostarsi, hai cambiato idea.

Azzera innanzitutto la tua DECISIONE sul *Diario personale*. Ritorna poi verso la sala di riunione,

sperando di essere in tempo per cogliere l'ultima parte della discussione alla nota **77**.

36

Hai scelto di tracciare le due diagonali del quadrato, ciascuna lunga cento chilometri moltiplicato per la radice di due, ovvero 141,4 chilometri. Le quattro città sono collegate tutte tra loro con strade che si incrociano al punto centrale.

La soluzione sembra buona, ma ne esiste una migliore, come il Governatore di Locris ti fa vedere alla nota **270**, dopo che avrai azzerato il tuo punteggio di MEMORIA sul *Diario personale*.

37

I punti critici dell'evoluzione delle grandi memorie

di massa si trovano nel campo sia della tecnologia magnetica che ottica. Tutti gli sforzi sono tesi a far crescere la densità di informazioni sul supporto di memorizzazione, allo scopo di aumentare la capacità complessiva delle unità a parità di volume impiegato, oppure di diminuire il volume richiesto, mantenendo costante la capacità.

È su questi argomenti che hai approfondito lo studio durante il tuo periodo di tesi. Il tempo è volato: leggerai il risultato alla nota **85**.

38

Su Locris i problemi della guerra che si sta profilando tra la Fondazione e l'Impero sembrano lontanissimi. Riesci a farti ricevere dal Governatore della capitale, che offrendoti una coppa del prezioso vino di questo pianeta ti invita a guardare fuori dalla finestra per goderti lo spettacolo di un nubifragio tropicale.

Le tue domande sul comandante Riose e sull'Impero hanno scarso esito, ma alla fine del colloquio ti rendi conto di non poterti allontanare dal palazzo: le strade sono tramutate in fiumi e vasti smottamenti di terreno sono segnalati in numerosi punti del pianeta.

Il Governatore è travolto dall'emergenza e sentendo gli ordini che dà ti rendi conto che non è molto lucido.

Puoi scegliere di restare a dargli una mano in questo frangente d'emergenza alla nota **158**, oppure lasciarlo ai suoi problemi e tornartene allo spazioporto dopo questa inutile sosta su Locris alla nota **106**.

39

— Cosa accadrà? Anche Korell sarà nostro nemico? Ma mancano ancora sei mesi alle elezioni.

Mallow annuisce. — Naturalmente, Jael. Ci dichiareranno guerra, probabilmente, anche se ci vorranno almeno tre anni.

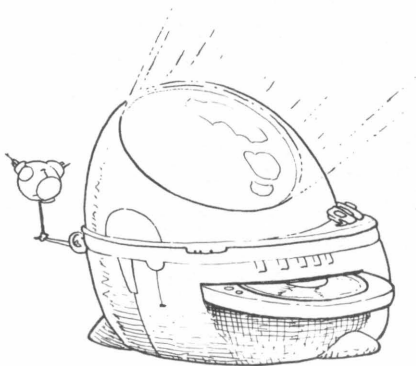
— Con astronavi ad armamento atomico?

— Che cosa credi? Le tre astronavi mercantili della Fondazione scomparse non sono state certo distrutte con pistole ad aria compressa. Ricevono le armi direttamente dall'Impero! E non fare quella faccia. Ho detto proprio l'Impero. Esiste ancora. È scomparso qui alla Periferia, ma al centro della Galassia è ancora in vita. Se facciamo un movimento falso possiamo benissimo ritrovarcelo fra capo e collo. Ecco perché io devo assolutamente essere eletto Sindaco e Primo Sacerdote. Sono il solo uomo che sappia come combattere questa crisi.

Jael inghiotte. — Che cosa farai per combatterla?

— Niente.

Jael sorride incerto. — Bene! Tutto qui?

— Quando sarò a capo della Fondazione — risponde in tono secco Mallow — non farò assolutamente nulla. Proprio nulla: ecco svelato il segreto per risolvere la crisi.

Il disco ottico si interrompe a questo punto, ma non hai bisogno di andare avanti. Le parole di Mallow sono state davvero profetiche. Sono passati degli anni, ma il momento di misurarsi con l'Impero finalmente è giunto.

Aggiungi due punti di TALENTO e uno di MEMORIA sul *Diario personale* per queste notizie e prosegui alla nota **297**.

40

Lip Martius non è a suo agio e prova un vago senso d'irritazione. Ha ricevuto la sua medaglia e ha ascoltato con tanto stoicismo il pomposo discorso del Sindaco che gli ha appuntato la decorazione. Questo dovrebbe porre termine al cerimoniale in onore del ritiro della flotta imperiale, avvenuto molto piú presto di quanto tu stesso avessi immaginato.

Naturalmente né tu né Martius potete andarvene senza mancare di rispetto alle autorità. Ed è soprattutto questo genere di atmosfera, che non vi permette di sbadigliare rumorosamente o di allungare le gambe sulla poltrona, che vi fa desiderare di essere di nuovo lontani.

Quando finalmente siete liberi di alzarvi, Martius si avvicina a te in compagnia di un uomo: — Lathan Devers — dice presentandotelo — un mercante indipendente dell'Associazione, persona fidata e di grande cultura. È stato lui a suggerirmi, durante il periodo della crisi con l'Impero, alcuni consigli che io puntualmente ti ho passato avanti come miei. Oggi, in questo giorno di festa, voglio pagare il grande debito di riconoscenza che ho verso di lui.

Gli stringi la mano guardandolo con aria interrogativa.

Devers parla alla nota **240**.

41

A causa di un improvviso guasto del computer di rotta, devi calcolare manualmente con la massima cura le coordinate per il Grande Balzo nell'iperspazio per raggiungere Pleuma.

Provi una specie di claustrofobia quando devi compiere voli cosí lunghi, cui non sei minimamente abituato. C'è qualcosa di impressionante in questo cielo dove si vedono luci in tutte le direzioni, che accelerano e sembrano venir incontro all'astronave. È come perdersi in un mare di radiazioni luminose.

Completato il Balzo ti prendi un attimo di riposo assieme al nostromo alla nota **332**.

42

— Sembrate soddisfatto di rimanere ad aspettare, anche quando la flotta imperiale si trova ormai su Locris — si lamenta Gomisel.

— Aspetterei con fiducia — rispondi con semplicità — anche se gli imperiali fossero atterrati sullo stesso pianeta Terminus. La psicostoria è contro di loro.

Il consigliere militare scuote la testa sconsolato. — Non capisco. Non può funzionare a questo modo; non come se si trattasse di magia! Psicostoria o no, loro sono terribilmente forti mentre noi siamo deboli. In che modo può aiutarci Hari Seldon?

— Tutto è già stato fatto. Il Piano Seldon sta semplicemente attuandosi. Solo perché non sentite la ruota del destino girare e le campane suonare, non significa che esiste minor certezza.

— Può darsi, ma sarebbe stato meglio che aveste dato una bella botta in testa a Riose quando l'avete incontrato su Synnax, tanto da farlo fuori per sempre. Lui rappresenta tutta la Ventesima Flotta.

— Avrei dovuto ucciderlo? Con chissà quale fanatico assetato di sangue come comandante in seconda? — La tua faccia è contratta dall'odio. — Tutta Synnax sarebbe divenuta un ostaggio. Gli uomini di Riose hanno dato prova della loro crudeltà già da tempo, quando il comandante non li ha trattenuti. L'anno scorso, mentre il generale era lontano, richiamato alla corte imperiale su Trantor, un pianeta occupato perdette un maschio ogni dieci persone, semplicemente perché non erano state pagate le gravissime imposte che servivano a mantenere i quadri intermedi della flotta. La psicostoria è la chiave di tutto, io non muoverò un dito — concludi.

Aumenta due punti di FORZA sul *Diario personale* e prosegui alla nota **100**.

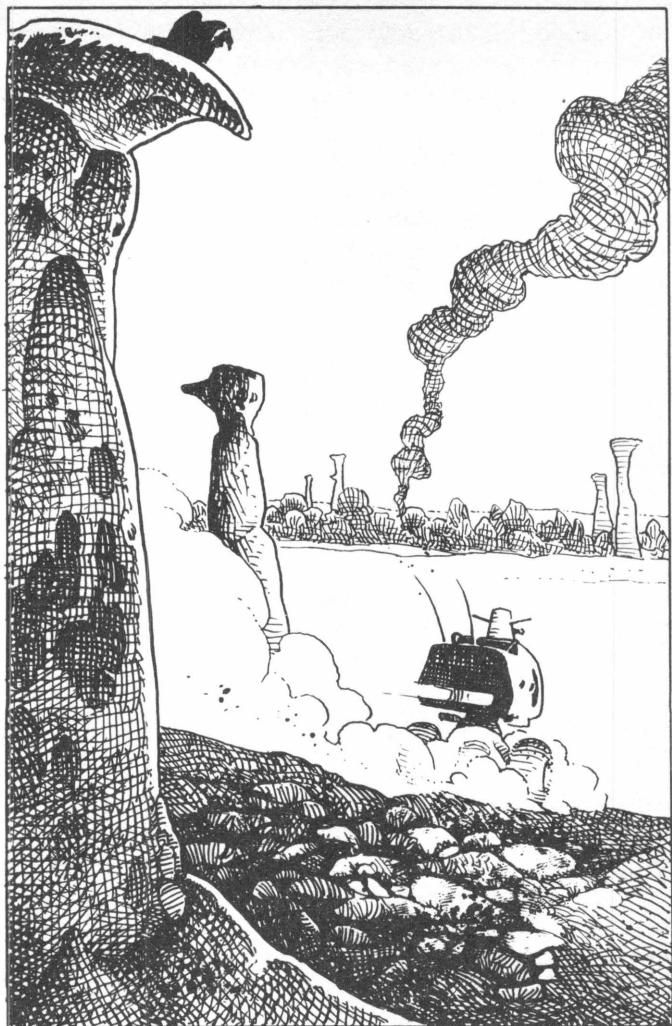
43

Martius non fa in tempo a scendere dalla sua astronave che viene subito attorniato da una folla di amici e simpatizzanti. È sommerso dalle domande e cominci già a pensare di aver fatto male a raggiungerlo, perché ti sarà praticamente impossibile avvicinarlo in mezzo a quella calca asfissiante.

Se comunque hai un alto livello di SALUTE oppure un livello almeno medio di SPREGIUDICATEZZA resti nell'hangar alla nota **107** cercando di spingerti avanti.

Nel caso che le condizioni precedenti non sussistano, recati alla nota **301** se vuoi restare in disparte a vedere cosa succede, altrimenti prosegui con la lettura della nota **259**.

44

Eccoti all'oasi del beduino assonnato. Da lontano

Eccoti all'oasi del beduino assonnato... Con tuo immenso stupore, però, avvicinandoti vedi alcune capanne che stanno bruciando... *(44)*

un pennacchio di fumo nero ti preannuncia l'oasi. Con tuo immenso stupore, però, avvicinandoti, vedi alcune capanne che stanno bruciando nell'incerta luce dell'alba.

— Sono stati i predoni del deserto — piange una donna — hanno distrutto e saccheggiato tutto. È la seconda volta quest'anno.

È inutile chiederle se è rimasta qualche scorta di nitrobenzene, vista la condizione pietosa in cui è ridotta l'oasi.

Ti rendi conto che non ce la farai mai a superare il deserto con il carburante che ti sei portato: se non vuoi morire tra gli stenti devi proprio arrenderti e tornare indietro verso lo spazioporto di Whassalian alla nota **110**.

45

La tua decisione poco tempestiva ti costringe ad azzerare i tuoi punteggi di CARISMA e FORZA sul *Diario personale*.

Zittito dai mercanti, anche se ti riprometti di fargliela pagare in un'altra occasione, continui ad ascoltarli in silenzio alla nota **299**.

46

Sulle prime l'uditorio resta in silenzio. Il Principe dei Mercanti ti guarda perplesso e non sa decidersi a parlare.

All'improvviso un rumore confuso sale dal fondo del lungo tavolo a forma di emiciclo e vedi alcuni consiglieri alzarsi in piedi e scandire a gran voce il tuo nome.

Tutto succede cosí rapidamente che non riesci a seguire le concitate fasi che portano alla deposizione

del Principe dei Mercanti e alla tua ascesa alla piú ambita carica di Terminus.

Sei il piú giovane capo della Fondazione dai tempi di Salvor Hardin. Complimenti: questo successo personale ti permette di aumentare di tre punti la tua FORZA sul *Diario personale*.

Corri alla nota **260**.

47

Il risultato dell'esercizio di tracciamento della rotta è veramente scarso. Se non vuoi ritornare subito alla nota **125** per riprovare da capo, dovrai dimezzare i tuoi punteggi di CARISMA e FORZA sul *Diario personale* per l'ascendente che hai perso nei confronti del tuo equipaggio. Arrotonda all'intero inferiore se è necessario.

Leggi poi la nota **105**.

48

Con il tuo lavoro continuo e infaticabile hai guada-

gnato in effetti due punti di CARISMA e due di DECISIONE. Purtroppo però hai perso al tempo stesso quattro punti di SALUTE: prendi nota anche di questa variazione sul *Diario personale*.

Se ora il tuo punteggio di SALUTE è superiore a zero, puoi leggere finalmente la nota **254**; in caso contrario devi ripiegare sulla nota **98**.

49

Un aumento della densità dei dati memorizzati implica una diminuzione del costo per Gigabyte, poiché i costi fissi possono essere ripartiti su una maggiore capacità di memoria. Il costo per Gigabyte memorizzato nelle memorie ottiche è decisamente inferiore a quelle magnetiche.

Un'altra differenza consiste nel fatto che la testina ottica opera, sia in fase di lettura che in fase di scrittura, a una distanza relativamente grande dalla superficie del disco: infatti, mentre le testine magnetiche devono essere posizionate a pochi micron dalla superficie del supporto, la testina ottica può distare alcuni millimetri dalla superficie stessa. Questa caratteristica della lettura ottica elimina i problemi di rivestimento del supporto, riduce la probabilità di caduta della testina o *headcrash*, permette l'applicazione di rivestimenti protettivi per evitare la contaminazione del supporto e di conseguenza offre la possibilità di utilizzare dispositivi con supporti removibili.

A causa dell'inerzia della testina, il tempo d'accesso ai dati si aggira però intorno ai cento millisecondi; questo valore è superiore di un ordine di grandezza rispetto agli attuali tempi d'accesso dei sistemi di memorizzazione magnetica.

Continua la lettura alla nota **109**.

50

Si narra che uno di questi mercanti, di nome Lip Martius, già da ragazzo abbia impiantato un commercio di rottami di astronavi abbandonate nello spazio per riciclarne le materie prime. Non avendo modo di ottenere la licenza per esercitare questa attività su Terminus, né su alcuno dei Quattro Regni, ha pensato di comperarsi un satellite disabitato di Daribow, sul quale incominciare l'attività.

In pochi anni la sua rete di recupero astronavi si è estesa a tutti i Domini Esterni e Martius, ancorché giovanissimo, è diventato uno dei piú influenti Mercanti Indipendenti.

Piú ancora della sua storia, ti colpisce la risposta che una volta ha dato a un inviato del *Quotidiano di Terminus* che gli chiedeva come mai avesse scelto quale base d'attività un pianetino tanto scomodo e defilato. «Chi è capace di interessare sufficientemente il suo prossimo» ha risposto Martius «può andare ad abitare anche in mezzo alla foresta vergine. Gli uomini si incaricheranno di costruire una strada per arrivare fino a lui.»

Prosegui alla nota **231**.

51

— I Mercanti Indipendenti? — insinua il quarto interlocutore.

In silenzio, tutti fanno profondi cenni d'assenso con il capo. Qualcuno allunga la mano sulla bottiglia e sui bicchieri, che non sono stati toccati fino a quel momento.

Dopo un attimo d'esitazione Forell annuisce sussurrando: — Me ne occuperò io. Se siamo ancora in tempo.

È una conclusione che ti colpisce come una mazzata. Prosegui alla nota **303**.

52

Vista l'inclemenza delle condizioni di vita su questo pianeta desertico, l'ospitalità è sacra su Whassalian.

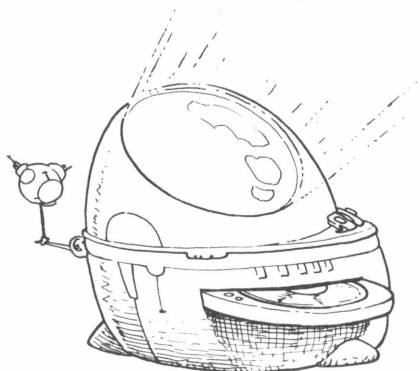
Sepp Arundel non ti permette di rivolgergli domande prima di averti offerto un bagno ristoratore e una cena copiosa e stuzzicante.

— Voi avete prestato servizio sotto le insegne dell'Impero, mi è stato detto — cominci mentre siedi sprofondato in una poltrona del salotto dopo cena. Appoggi il bicchierino di acquavite di Pleuma sul tavolo di cristallo e continui: — Sono qui per chiedervi informazioni sul vostro comandante, Bel Riose.

Gli occhi del giovane luccicano di nostalgia. — Ah, il generale Riose, un grand'uomo, con un ascendente enorme sul suo equipaggio. Per lui ho sacrificato questa gamba — e indica il moncherino appoggiato alla stampella — ma non me ne pento, anzi, ne sono fiero.

Le tue domande si spostano ben presto sulle tattiche militari che Riose è solito usare in battaglia. È un argomento molto piú delicato, e non è chiaro se il giovane voglia risponderti esponendo tutto quello che sa.

Se hai un alto punteggio di CARISMA e di FORTUNA leggi la nota **244**, se vale una sola delle due

condizioni recati alla nota **132**, altrimenti vai alla nota **320**.

53

È una serata uggiosa d'inverno e sei solo nel tuo appartamentino.

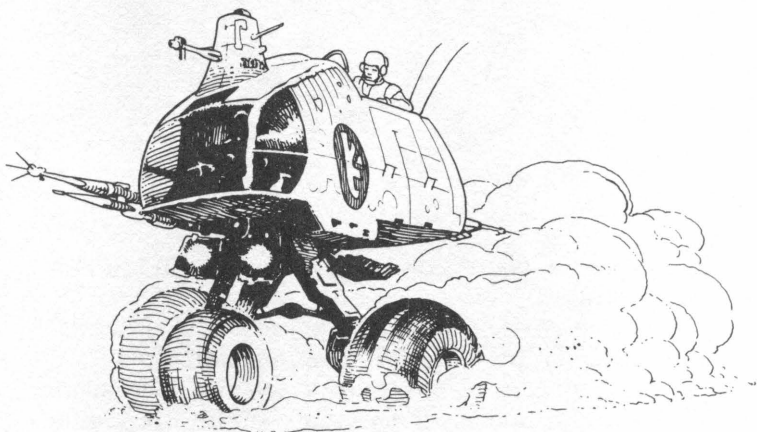
Ti viene voglia di rivedere alcuni dischi ottici dell'epoca di Hober Mallow, che potranno forse aiutarti a ricordare alcuni episodi salienti della storia della Fondazione che hai studiato sui libri di scuola, molti anni fa.

Se desideri visionare il disco ottico rosso, che contiene una ricostruzione della missione di Mallow su Siwenna, leggi la nota **281**; se invece preferisci il disco ottico verde, che contiene la registrazione fedele del processo intentato a Mallow sulla Fondazione, vai alla nota **183**.

54

In cuor tuo hai deciso di abbandonare l'impresa, simulando un guasto meccanico dopo pochi chilometri di deserto.

Parti perciò da solo, salutato da una piccola folla festante, ma trascorsa nemmeno mezz'ora di guida nella polvere rossastra del deserto di Whassalian inverti la marcia, dopo aver sabotato e quasi distrutto a colpi di pietra una delle tre grandi ruote motrici.

Il veicolo riesce a stento a muoversi mentre volgi le spalle allo sconfinato deserto ritornandotene nuovamente a ovest alla nota **110**.

55

— Un altro particolare che evidentemente non tornava, per esempio, era l'atteggiamento sospetto del reverendo Jord Parma — continua Mallow. — Un missionario che va su Korell, a rischio della vita, contro le leggi sia della Fondazione che di Korell, ci si è presentato davanti vestito da prete. Qualcosa non andava. A quel tempo pensai che fosse un involontario complice del Commodoro, usato in modo da costringerci a compiere un atto d'aggressione che avrebbe giustificato di conseguenza la distruzione

dell'astronave con l'equipaggio a bordo. L'accusa ha anticipato questa mia interpretazione. Si aspettava infatti che io spiegassi che erano in gioco la salvezza della nave e dell'equipaggio e la riuscita della missione, e che non potevano essere sacrificate per un uomo il quale, in ogni caso, sarebbe stato ucciso, con noi o senza di noi.

Mallow fa una pausa per bere un sorso d'acqua minerale.

— L'accusa risponde che l'onore della Fondazione e la nostra dignità dovevano essere salvaguardati per conservare intatto il nostro ascendente sugli altri popoli. Per una strana ragione, tuttavia, l'accusa ha dimenticato di parlare di Jord Parma. Sono stati taciuti parecchi dettagli sulla sua vita, non si fa cenno al luogo di nascita, né si dice dove fosse stato educato. La spiegazione di questo è la stessa che spiega le incongruenze che ho potuto notare nel film appena proiettato. Le due cose sono strettamente legate. L'accusa non ha fornito particolari riguardanti Jord Parma perché non lo può fare. Le sequenze a cui voi avete assistito sono false, perché era falso anche Jord Parma. Tutto questo processo è la piú grande farsa che sia mai stata messa in scena su un'accusa assolutamente inesistente!

Prosegui alla nota **261** mentre l'eccitazione del pubblico è alle stelle.

56

— No — replica calmo l'omino. — La psicostoria non ha niente a che vedere con le azioni dei singoli individui. È l'insieme delle condizioni storiche che sono state previste.

— Allora noi ci troviamo semplicemente nelle mani di una divinità chiamata Necessità storica?

— Necessità psicostorica direi — corregge il funzionario.

— E se io esercitassi il mio libero arbitrio? Se io decidessi di attaccare Bel Riose il prossimo anno o di non attaccare affatto? Quanto sarebbe efficace questa divinità?

L'uomo scrolla le spalle e continua con la sua vocetta acuta: — Attaccate ora o mai piú; con una singola astronave, o con tutte le forze della Fondazione; con azioni militari o con pressioni economiche; dichiarando guerra o organizzando un'imboscata. Fate ciò che vi pare. Esercitate il vostro libero arbitrio. Verreste comunque sconfitto. — Queste parole cadono nel silenzio meravigliato dei presenti.

— A causa del vicolo cieco creato da Hari Seldon, volete dire?

— A causa del vicolo cieco della matematica del comportamento umano che non può essere fermato, annullato o deviato. Seldon ha studiato matematicamente il tempo e le condizioni ambientali in modo tale che portino senza fallo alla costituzione di un futuro Secondo Impero.

Vi fronteggiate senza parlare. Se dentro di te senti che è meglio dar retta e rinunciare alla forza delle armi, leggi la nota **280**; se scegli di mantenere la tua decisione originaria vai alla nota **166**.

57

Purtroppo le tue doti non sono all'altezza del compito. Sarà il nostromo del tuo equipaggio a tracciare la rotta, ma questo ti costringe a perdere ascendente sui membri dell'equipaggio.

Azzera i tuoi punteggi di CARISMA e di FORZA sul *Diario personale* e prosegui alla nota **105**.

58

Se hai un alto punteggio di ASTUZIA puoi andare avanti in questo delicato proposito alla nota **294**, altrimenti devi rileggere la nota **314**.

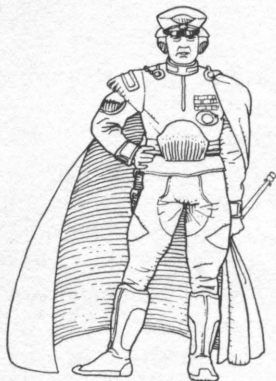
59

I parametri in base ai quali devono essere valutati i codici sono i seguenti:
- numero di errori corretti;
- numero di errori riconosciuti;
- occupazione aggiuntiva di memoria;
- complessità in fase di codifica e decodifica.

Naturalmente, piú alto è il grado di correzione richiesto, maggiori sono i bit necessari per la memorizzazione dei codici correttori. L'utilizzo dei codici correttori riduce la quantità di memoria effettivamente a disposizione dell'utente, ma si rivela indispensabile per garantire la significatività dei dati. Pertanto, poiché all'aumentare della densità aumenta il *bit error rate* ed è necessario dare maggiore spazio ai codici correttori, la densità utilizzabile non può aumentare oltre un certo limite senza compromettere l'affidabilità del supporto.

Il piú noto esempio di codice rivelatore è il codice di parità che protegge un singolo byte. Questo codice aggiunge un bit a zero se il numero di bit a uno nel byte da proteggere è pari, un bit a uno se è dispari, in modo da rendere comunque pari il numero di bit a uno nella configurazione completa di nove bit che memorizza il carattere con il suo bit di controllo. A ogni lettura del byte viene effettuato un controllo di parità, il quale - se non soddisfatto - dà origine a un messaggio di errore che può interrompere l'elaborazione.

È discutendo su questi argomenti che ottieni il sospirato Brevetto di mercante della Corporazione, che ti permette di aggiungere tre punti di CARISMA sul *Diario personale*.

La tua nuova attività incomincia alla nota **137**.

60

— Quale sarebbe questa vostra teoria? — gli chiedi in tono cortese, dimostrando subito interesse.

— Bel Riose vinceva le battaglie — risponde Devers — e l'Imperatore si faceva sospettoso. Tutta l'atmosfera dei tempi lo costringeva al sospetto. Riose rifiutava di venire corrotto? La diffidenza aumentava. Improvvisamente il piú fidato dei suoi cortigiani cominciava a favorire Riose? L'Imperatore aveva ulteriori motivi di sfiducia. Non erano le azioni individuali che potevano intimorirlo. E per questa ragione tutti i vostri tentativi diretti hanno avuto scarso esito pratico. Era il successo di Riose che minacciava l'Imperatore. Per questa ragione l'ha richiamato, l'ha accusato, condannato e assassinato. L'avrebbe fatto in qualunque caso: la Fon-

dazione non avrebbe fatto a meno di trionfare. Non esistevano combinazioni di eventi che non portassero alla vittoria della Fondazione.

— Li avete *studiati*? — chiedi sospettoso.

— Diciamo di sí, diciamo che li ho *studiati* con una certa cura — risponde Devers con un sorriso ambiguo.

Se hai un alto punteggio di ASTUZIA e SPREGIUDICATEZZA leggi la nota **324**; in caso contrario prosegui alla nota numero **350**.

61

Se comunque possiedi un punteggio medio o alto di ASTUZIA prosegui alla nota **133**, altrimenti prosegui alla nota **277**.

62

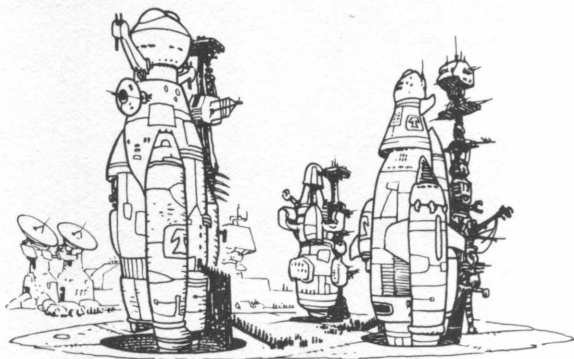
Passi ancora qualche giorno su Siwenna, curiosando qua e là ma con prudenza, per non destare sospetti alla burocratica polizia che asfissia la vita politica ed economica del pianeta. La stanchezza per tanto agitarsi a vuoto comincia però a farsi sentire: diminuisci di un punto la tua SALUTE sul *Diario personale*. Se sei giunto a zero con questa dote, leggi la nota **98**.

Non hai cavato un ragno dal buco. Francamente è meglio ritornare alla tua astronave allo spazioporto alla nota **124**.

63

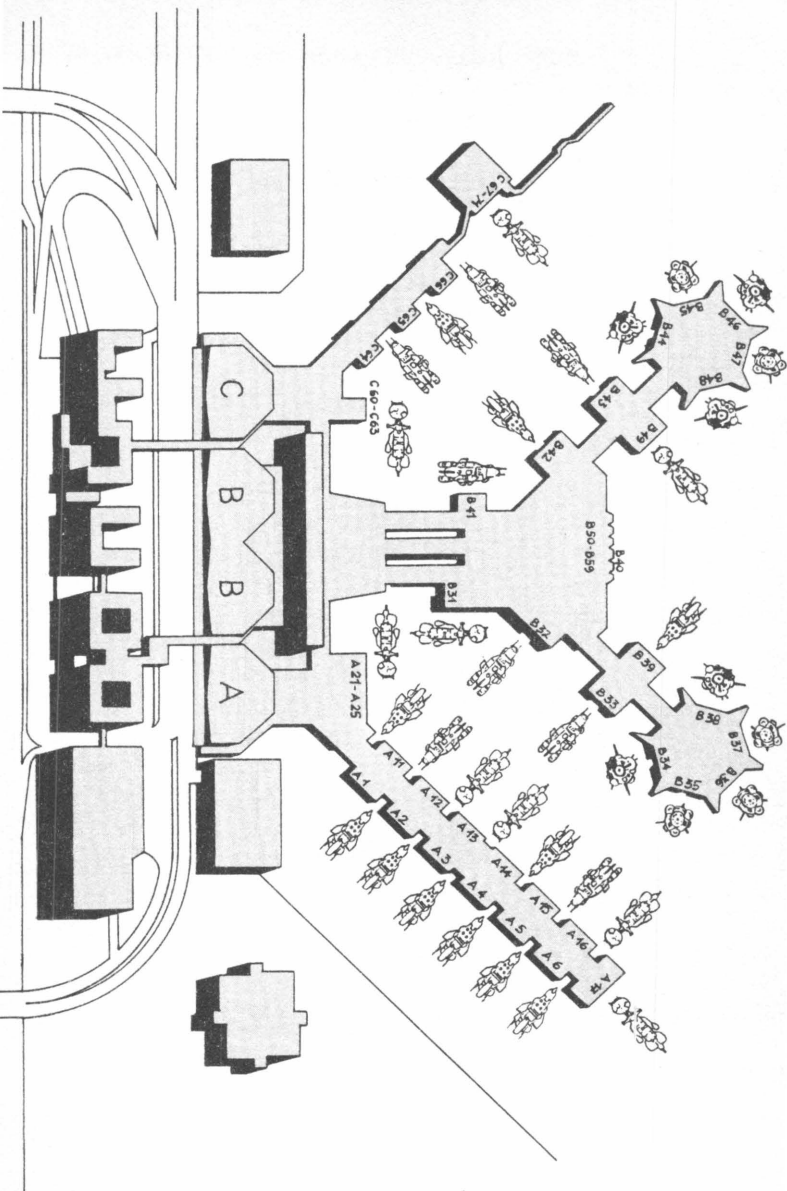
L'indecisione non aiuta molto. Hai perso tempo e i corsi sono già iniziati per questo semestre: ti toccherà aspettare il prossimo.

Come conseguenza per questa tua scelta poco felice, dimezza i tuoi punteggi di DECISIONE e FORTUNA sul *Diario personale*, arrotondando all'intero inferiore laddove necessario.

Leggi ora la nota **151** se ti rivolgi all'Associazione dei Mercanti Indipendenti; recati alla nota **251** se preferisci rivolgerti alla Corporazione dei Mercanti della Fondazione.

64

Passi attraverso un varco nel lucido, indistruttibile, incorruttibile metallo che copre tutto il pianeta e costituisce l'armatura e le fondamenta delle colossali strutture che incastellano Synnax. Sono costruzioni collegate fra loro da autostrade, corridoi, gigantesche costruzioni occupate da uffici, sotterranei larghi chilometri quadrati adibiti a grandi magazzini; attici destinati a ritrovi che ogni notte si illuminano di luci. Non hai tempo di ammirare però questo spettacolo, perché è già cominciata la manovra di atterraggio.

Eccoti finalmente nell'enorme spazioporto di Synnax. Progettato anch'esso dall'architetto Antonio

B46
B47
B48
B45
B44
B49
B43
B37
B36
B38
B35
B34
B39
B33
B40
B50-B59
B42
B32
C67-74
C66
C65
C64
C60-C63
B41
B31
A21-A25
A1
A2
A3
A4
A5
A6
A11
A12
A13
A14
A15
A16
A17
C
B
B
A

Santelia, lo spazioporto, lungo diversi chilometri, si presenta con le due enormi isole dei *peer* B, dove solitamente atterrano le astronavi piú grandi, seguite da due braccia protese dei *peer* A e C.

La tua nave ha trovato ormeggio all'uscita B47.

Lo spazioporto è animatissimo: gli edifici che sorgono di fronte, in basso in figura, costituiscono una vera e propria città che si estende su decine di livelli sotto il suolo del pianeta.

Improvvisamente, mentre stai passando davanti all'uscita B50, senti uno strano messaggio ripetuto dagli altoparlanti. Potrai conoscerlo alla nota **162**.

65

Un'importante possibilità di migliorare la densità di informazioni su supporti magnetici è rappresentata dalla registrazione magnetica verticale o perpendicolare, cosí detta perché il supporto è costituito da particelle caratterizzate dalla proprietà di avere anisotropia verticale invece che orizzontale.

Alcuni anni or sono Soko Iwasaki dell'Università di Locris ha ipotizzato uno schema di registrazione in cui le particelle magnetizzate si dispongono in una direzione perpendicolare al piano del supporto. Le informazioni in questo caso vengono registrate in domini magnetizzati nei due versi, entrante e uscente dal disco, per cosí dire "ritte".

Il vantaggio principale della registrazione verticale sta nel fatto che l'aumento della densità lineare dei bit non comporta una necessità di diminuzione di spessore dello strato magnetico e quindi neppure del segnale di lettura.

Per giungere però a valori interessanti di densità utilizzando la registrazione verticale bisogna risolvere molti problemi tecnologici e di costi, come il re-

perimento di materiali adatti (è stata sperimentata una lega di cobalto e cromo) e il nuovo disegno delle testine: con la migliore tecnologia verticale odierna si può ottenere solo la metà circa della densità raggiungibile dai dischi ottici. La registrazione magnetica verticale è comunque oggetto di attenzione da parte delle principali aziende che producono memorie di massa nei Domini Esterni.

Forte di queste notizie, che ti consentono di guadagnare un punto di TALENTO sul *Diario personale*, leggi ora la nota **109**.

66

La signorina non ti degna di una risposta. Aggiusta la sua tuta di keflar e se ne va con aria molto annoiata dal piccolo incidente.

Continui la tua corsa e giungi trafelato all'ancoraggio della tua nave alla nota **258**.

67

La psicostoria studia le reazioni dell'uomo non come singolo individuo, ma come massa, una massa di miliardi di esseri umani. Per mezzo di questa scienza si possono prevedere le reazioni della massa a determinati stimoli con una precisione assoluta.

È come la descrizione della termodinamica che non si cura del moto delle singole molecole di un gas, ma riesce tuttavia a prevederne con grande precisione il comportamento macroscopico.

Prosegui alla nota **309**.

68

Dopo aver trascorso la nottata a casa di Sepp Arun-

del, lo ringrazi per l'ospitalità e approfitti del passaggio di una carovana di motojeep per ritornare indietro verso lo spazioporto di Whassalian, che troverai alla nota **192**.

69

— Non avete scoperto nessuna prova piú concreta? — chiedi a Forell, spazientito. — Siete sicuro di non nasconderci nulla?

— Assolutamente nulla — risponde il mercante con calma. — Qui non si tratta di rivalità commerciali. Siamo costretti ad unirci.

— Siete diventato un patriota? — domanda il terzo uomo con una punta d'ironia.

— Al diavolo il patriottismo — risponde Forell. — Credete che rischierei un solo credito per il futuro Secondo Impero? Pensate che rischierei una sola delle mie navi per facilitarne l'avvento? Se l'Impero vince, arriveranno un bel numero di sciacalli a spartirsi la preda.

— E noi saremo la preda — aggiunge il quarto sottovoce.

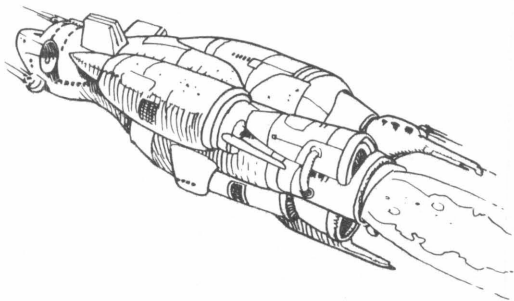
La discussione procede alla nota **11**.

70

Alcuni anni luce piú in là, lo spazio è completamen-

te libero. Provando un senso d'orgoglio per la tua astronave e per la precisione della manovra, esclami: — Non c'è flotta imperiale né polizia municipale capace di fermarmi. — Poi aggiungi amaramente: — Ma dove possiamo scappare? Non possiamo combatterli. Che faremo ora? Nessuno può far nulla.

Martius si muove lentamente, fremendo a sua volta dal dolore. Gli effetti del contraccolpo ricevuto nel Grande Balzo non sono ancora del tutto svaniti. Prende la copia del *Notiziario Imperiale* abbandonata in un angolo della cabina di comando e comincia a leggere i titoli della prima pagina.

Poi, balbettando, ti porge il giornale e ti segnala a gesti la notizia che leggerai alla nota **12**.

71

Se i tuoi punteggi di ASTUZIA e SPREGIUDICATEZZA sono entrambi bassi devi leggere purtroppo la nota **337**; altrimenti leggi la nota numero **97**.

72

Sei in viaggio da alcuni giorni, trascorsi ad aggiusta-

re la rotta e a prepararti al Grande Balzo nell'iperspazio, quando i motori iperatomici vengono spenti. Le luci della cabina della nave hanno un tremito e provi dentro di te la lieve nausea che indica il passaggio nell'iperspazio, quell'indefinibile situazione che non è né materia, né luce, né tempo, né spazio, né nulla.

Arrivi su Siwenna dopo un viaggio compiuto abbastanza in fretta. Sai che su questo pianeta dovrai sottoporti a centinaia di controlli, fotografie della nave, compilazione dei dati segnaletici di tutti i membri dell'equipaggio.

La tua nave viene fermata alla prima cintura degli asteroidi esterni. Usi il tuo passaporto normale o preferisci fornire un passaporto falso, di cui sei munito, all'ufficiale della guardia di frontiera che sale a bordo? Nel primo caso vai alla nota numero **219**, in caso contrario prosegui alla nota numero **138**.

73

Conosci da tempo il mercante di Askone e qualche volta in passato gli hai già rivolto la parola. Oggi non sembra particolarmente di buonumore e risponde a monosillabi alle tue domande.

A un certo punto fa cenno di congedarti, ma per non sembrare troppo scortese ti invita a recarti a trovarlo piú tardi nella cabina della sua astronave.

— Qual è il numero della vostra astronave? — gli chiedi costernato, mentre si sta già allontanando.

Da lontano ti risponde, indicandoti l'astronave posteggiata nell'hangar piú vicino: — Il mio numero è uguale a questo, letto però al contrario; inoltre moltiplicando per nove il mio numero otterrete proprio questo.

Resti un momento pensieroso, guardando l'astro-

nave vicina. Il numero di serie spicca in basso, sotto la prua, dipinto in rilievo con vernice azzurra. Come tutti i numeri della flotta dei mercanti, è composto da quattro cifre.

Se riesci a determinare il numero di serie della nave sulla base delle informazioni che hai, recati all'appuntamento alla nota che corrisponde alla somma delle sue cifre; in caso contrario, o se la nota cui vorresti andare non ti sembra significativa, leggi la nota **195**.

74

Complimenti, hai colpito ancora una volta nel segno! Guadagna tre punti di CARISMA sul *Diario personale* per la tua abilità nel districarti in questo interrogatorio e prosegui alla nota **168**.

75

— Mi dispiace descrivere quali furono i miei sentimenti quando seppi che un prete s'era rifugiato sulla nostra nave — prosegue Mallow. — Odio ricordare quei momenti. Soprattutto, rimasi incerto. Gli even-

ti mi sembrarono preparati da Sutt e non rientravano nei miei calcoli. Ero completamente in alto mare. Mi liberai di Twer per cinque minuti mandandolo a chiamare gli ufficiali. Durante la sua assenza, misi in azione un registratore visivo, affinché, qualunque cosa fosse successa, potessi in seguito conservare il film per studiarmelo. Lo feci nella speranza, vaghissima d'altra parte, che col tempo sarei riuscito a vederci piú chiaro. Ho rivisto la pellicola forse cinquanta volte. L'ho qui con me, ora, e la rivedrò davanti a voi per la cinquantunesima.

Il Sindaco batte il martelletto ripetutamente per riportare la calma, visto che l'aula è in subbuglio e in galleria non si riesce piú a ristabilire l'ordine. Persino il grande ologramma tridimensionale di Hari Seldon che spicca sulla parete in fondo alla sala sembra aver perso la sua compostezza.

Nei cinque milioni di case di Terminus, gli spettatori eccitati si accalcano piú attenti che mai ai televisori. Sul banco dell'accusa, Jorane Sutt fa un cenno rigido col capo verso un alto prelato che lo osserva nervoso e tiene lo sguardo fisso su Mallow.

Il centro dell'aula venne sgombrato e si attenuano le luci. Ankor Jael, dalla sua panca sulla sinistra, dirige i preparativi. Dopo uno scatto sonoro, comincia la proiezione del film, in tre dimensioni, a colori, preciso in ogni particolare.

Tieni a freno la tua curiosità mentre corri a leggere la nota **153**.

76

— L'Impero non è la Repubblica di Korell e voi non siete Hober Mallow. Ma non capite — continua Forell contrariato dalla tua espressione assorta — che è come confessare la nostra debolezza a tutti i mondi

della Periferia, dove invece è importante conservare il nostro prestigio? Sono tutti avvoltoi che aspettano il momento opportuno per saltarci addosso. Dovreste saperlo. Siete di Lucreza voi, vero?

Non rilevi l'allusione. — E se riusciste a sconfiggere quel generale — rispondi — come credete che reagirebbe il vecchio Impero? È quello il nostro vero nemico.

Forell sorride storcendo la bocca. — Oh, no. Il rapporto della vostra visita a Siwenna era esauriente. Il Viceré del settore normannico è interessato a creare il caos nella Periferia a suo vantaggio, ma non è il suo scopo principale. Non può abbandonare tutto per una spedizione ai confini della Galassia, quando ha vicino cinquanta pianeti ostili e un Imperatore a cui si vuole ribellare. Sto ripetendo le vostre parole.

— Forse si deciderebbe ad attaccarci, Forell, se ritenesse che siamo tanto forti da costituire un pericolo. Gli verrà di certo quest'idea se distruggiamo Bel Riose con un attacco frontale. Dobbiamo agire con piú astuzia.

— Per esempio come?

Leggerai la risposta alla nota **314**.

77

Sei ritornato nella sala di riunione proprio nel momento in cui i quattro stanno giungendo a una conclusione. Non c'è bisogno che tu chieda per conoscere i precedenti: il breve spezzone che odi alla nota **51** ti dà immediatamente il quadro della situazione in tutta la sua gravità.

78

Se hai un punteggio alto di DECISIONE oppure di

SPREGIUDICATEZZA puoi leggere la nota **226**; in caso contrario prosegui alla nota numero **310**.

79

Ti arrendi cosí di fronte alle difficoltà senza nemmeno provare a dare una risposta?

Se vuoi tentare, ritorna alla nota **147** da cui sei venuto; in caso contrario leggi la nota **345**.

80

— Ciò che l'Imperatore teme di piú è l'aumento del vostro potere — incominci. — Ho sentito parlare molto di voi sui pianeti che ho visitato nel corso della mia missione esplorativa, e so quanto siate amato dalla vostra Ventesima Flotta, che è la piú agguerrita e attrezzata di tutta la Galassia. Non dimenticate che questa è un'epoca in cui molti comandanti di flotte hanno già tentato colpi di stato e molti imperatori hanno già fatto una fine cruenta. Ora, se voi combattete contro la Fondazione e la annientate, assumendovene tutto il merito, questa azione, convalidata dai fatti, avrebbe l'aspetto di lesa maestà e sono convinto che la cosa piacerebbe poco al nostro Imperatore.

— Per questo non c'è da temere — risponde Riose imbarazzato. — Ho già trasmesso piú volte messaggi via ultraonde a Trantor per segnalare il pericolo che la Fondazione rappresenta qui, ai confini dell'Impero, e la necessità di rinforzi. Voglio coinvolgerli in questa campagna.

Scambi con Martius un cenno di intesa e sorridi.

— Intendete dire che, mettendo l'Imperatore in guardia dai pericoli che il suo augusto trono corre a causa di elementi sovversivi di un mondo barbaro ai

confini dell'universo, il vostro avvertimento non sarebbe creduto né apprezzato? Allora non vi aspettate niente dall'Imperatore.

— A meno che non consideriate già qualcosa un inviato speciale — Riose ha abbassato la voce.

Ne saprai di piú alla nota **156**.

81

I mercanti della Fondazione, che commerciavano strumenti atomici di dimensioni tanto minuscole da non avere l'uguale nemmeno nei pianeti ancora dominati dall'Impero, esploravano numerosi sistemi distanti centinaia di anni luce, negli sterminati spazi semideserti dei Domini Esterni della Periferia galattica.

Ti piacerebbe saperne di piú sull'attività dei mercanti? Leggi in questo caso la nota **273**, altrimenti vai alla nota **119**.

82

Ti trovi davanti a un bel problema. Se confermi questa disposizione di strade leggi la nota **144**, se trovi una soluzione ancora migliore recati invece alla nota **326**.

83

Se le tue doti di CORAGGIO, DECISIONE e FORZA hanno tutte e tre un punteggio basso sul *Diario personale* in questo momento, non te la senti di continuare con il corso di teleformazione dell'Associazione dei Mercanti Indipendenti e ripieghi su un insegnamento piú tradizionale alla nota **251**; in caso contrario ti rechi alla lezione inaugurale del corso

dell'Associazione, che è una delle pochissime occasioni in cui gli studenti vengono riuniti in un'aula magna e ascoltano un professore in carne ed ossa alla nota **343**.

84

Purtroppo non hai calcolato bene le probabilità in tutti i casi.

La tua risposta è sbagliata e ti costringe a dimezzare la tua FORZA sul *Diario personale*. Arrotonda all'intero inferiore se necessario.

Alla nota **28** troverai la risposta esatta.

85

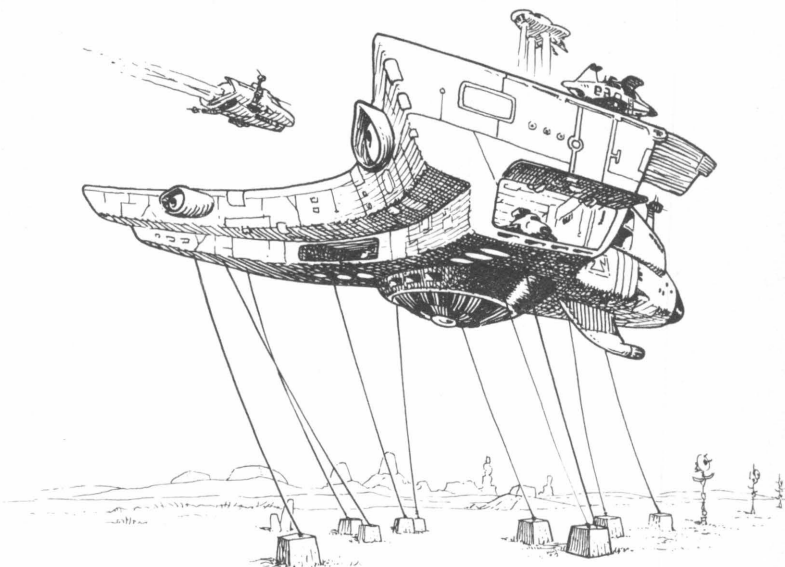
Visto il risultato, il giorno della discussione della tesi è un momento di grande gioia, che ti permette di aggiungere due punti di FORZA e due di TALENTO sul *Diario personale*.

Per te è proprio un buon periodo: un colpo di fortuna insperato bussa infatti alla tua porta il giorno successivo alla nota **149**.

86

Sei in viaggio verso Pleuma. Le stelle del cielo sono tanto fitte da sembrare gramigna in un campo di grano, mentre ti avvicini al pianeta. Vi è qualcosa di impressionante in questo cielo dove si vedono luci in tutte le direzioni.

L'arrivo su Pleuma non presenta problemi. Alcuni mercanti lontani, formalmente appartenenti alla Corporazione ma in realtà amici dei Mercanti Indipendenti, ti indirizzano verso il Luogotenente che regge il municipio di Parmix, una cittadina non lon-

tana dalla capitale che raggiungi in spaziotaxi alla nota **252**.

87

— Tu hai la flotta piú numerosa — interviene il terzo mercante — e i piloti migliori, il che è un altro modo per dire che sei il piú ricco. Si è trattato di un rischio notevole, e immagino che sarebbe stato ancora piú pericoloso per uno di noi.

— Ho ereditato da mio padre una certa attitudine a correr rischi. — Sennett Forell, che come tutti sanno è un parente lontano del grande Hober Mallow, sospira di nuovo. — Dopo tutto, il punto essenziale quando si intraprende qualcosa di pericoloso è di sapere cosa se ne può ricavare. Come dimostra il fatto che l'astronave nemica è stata catturata senza perdite da parte nostra e senza che potesse avvertire le sue linee.

Il quarto personaggio è tormentato da un tic nervoso all'occhio. Parla a labbra strette. — Non vedo perché ci dovremmo vantare di aver catturato quella piccola astronave. Forniremmo solo il pretesto per fare arrabbiare il loro giovane capo ancora di piú.

— Credi che Bel Riose abbia bisogno di pretesti? — domanda seccamente il secondo.

— Penso di sí, e in questo modo forse gli risparmiamo la fatica di doversene cercare uno — osserva il quarto personaggio, parlando lentamente. — Hober Mallow si comportava in modo diverso. E anche Salvor Hardin. Lasciavano che gli altri si barcamenassero al buio mentre loro lavoravano su basi sicure.

Dentro di te pensi che ha proprio ragione. Se vuoi ascoltare la risposta vai alla nota **123**, altrimenti, se preferisci seguire il filo dei tuoi pensieri, recati alla nota **247**.

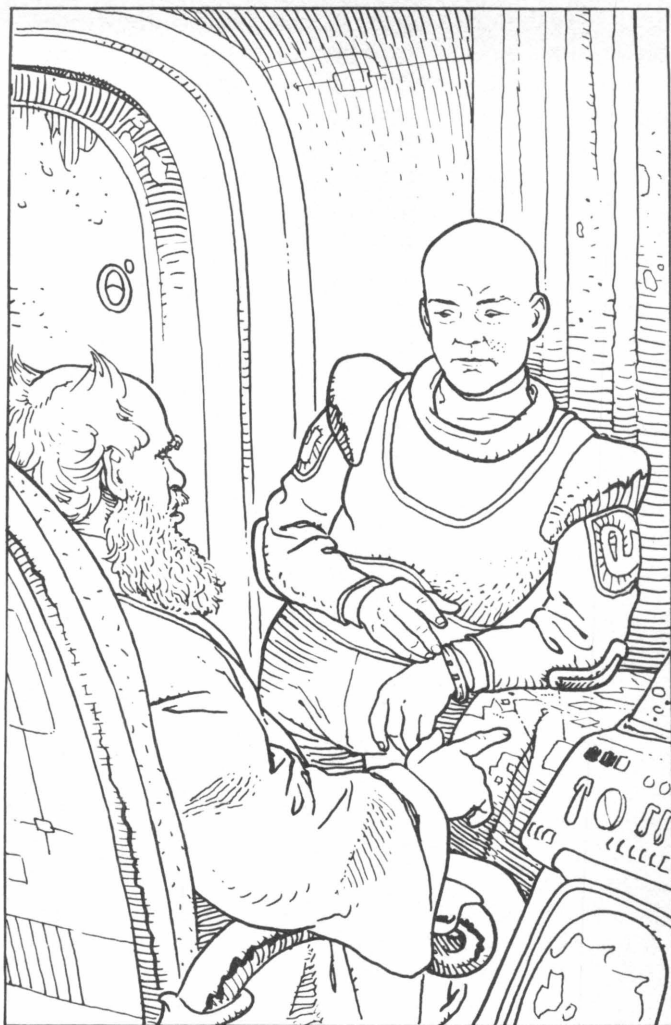
88

— Certo, la meta del generale è la Fondazione, me l'ha confessato lui stesso — esclama Ducem Barr calmo, incurante dell'angoscia che le sue parole gettano dentro di te.

— Perché? — la domanda ti esce dalla gola quasi come un grido strozzato.

— Ma per cercare una gloria militare che altrimenti non potrebbe trovare, è evidente. Tutti qui, nella Periferia, si arrendono solo alla vista di una flotta imperiale come quella del generale. Solo i maghi della Fondazione cercheranno di opporsi.

— Come li avete chiamati? Maghi?

— Sí, questo è il modo comune di chiamarli qui su Siwenna. Dicono che abbiano oggetti molto particolari, dotati di caratteristiche, diciamo cosí, magiche.

Cerchi di nascondere il braccialetto che porti al polso, che in realtà è un generatore di campo statico... (88)

Cerchi di nascondere il braccialetto che porti al polso, che in realtà è un generatore di campo statico adibito a scudo personale. L'uomo però nota la tua mossa e chiede a sua volta: — Siete per caso anche voi uno di quei maghi, straniero?

Se hai un alto punteggio di SPREGIUDICATEZZA vai alla nota **160**, in caso contrario prosegui alla nota numero **330**.

89

Il risultato dell'esercizio di tracciamento della rotta non è cattivo e la tua missione esplorativa può incominciare alla nota **105**.

90

Sei riuscito a risolvere su due piedi il quesito del mercante di Locris, meritandoti cosí due punti di ASTUZIA e uno di SPREGIUDICATEZZA in piú sul *Diario personale*.

Il mercante evidentemente ti ha preso in simpatia perché, dopo averti versato una coppa del prelibato vino del suo pianeta, ci tiene a darti un consiglio: — Io, come sai, lavoro per la Corporazione. Ma ascolta il mio consiglio sincero. — Ti guarda con gli occhietti un po' brilli e continua. — Se vuoi imparare qualcosa, vai a studiare all'Associazione dei Mercanti Indipendenti.

Avrai presto modo di porti il problema della scelta: leggi la nota **267**.

91

Se hai un punteggio almeno medio di FORTUNA e di TALENTO leggi la nota **271**, se una sola delle

due condizioni è verificata prosegui alla nota **319**, altrimenti leggi la nota numero **187**.

92

— Bisogna colpire quell'*otto* in terza riga, cui l'avversario è costretto a rispondere con il *cinque* sottostante. Il secondo colpo prende il *sei* nell'angolo in basso a destra dello schieramento, cui l'avversario risponde con il *sette* sovrastante. Il primo contendente prende ancora l'*otto* della seconda riga. Dopo la risposta dell'avversario con il *sei* in prima riga, il punteggio è di ventidue a diciotto.

Arundel ti indica lo schermo che appare ora come in figura:

3	9	0	4
2	1	0	0
0	6	4	1
0	1	2	0

— Dopo aver eliminato il nove in prima riga, il vantaggio sale a sette punti e non è piú recuperabile. La battaglia è vinta in maniera schiacciante — esclama soddisfatto.

— Tutto sta a muovere per primi — commenti prudentemente.

— In questo, Riose è un maestro. Conosce in anticipo le mosse dell'avversario. Le sue spie sono dappertutto.

Anche quest'ultima affermazione ti lascia molto da pensare. Ringrazi comunque Arundel per la lezione di tattica che ti ha fornito e ti ritiri a dormire alla nota **68**.

93

— Ascoltate! — Il vecchio sembra eccitato. — Mi è stato tutto chiaro non appena siete entrato. Avevate un campo di forza attorno al corpo.

— Sí, è vero — risponde Mallow incerto.

— Ho ancora qualche nozione scientifica, anche se in questi tempi di decadenza sembra assurdo occuparsi degli studi. La storia non può fermarsi e chi non è capace di battersi con un disintegratore tra le mani è destinato a essere spazzato via, come me. Un tempo ero uno studioso e sapevo che nella storia dell'energia atomica non era mai stato inventato un campo di forza portatile. Noi siamo in grado di creare scudi protettivi enormi, capaci di coprire un'intera città o un'astronave, ma non un uomo.

— Capisco — afferma Mallow. — Che cosa ne deducete?

— Le voci che corrono da un pianeta all'altro giungono svisate e deformate, ma quando io ero giovane atterrò quaggiú una piccola nave con strani passeggeri che non conoscevano i nostri costumi e non sapevano dire da dove provenissero. Parlarono di un pianeta di maghi ai confini della Galassia, di maghi che brillavano al buio, che volavano nell'aria e che nessuna arma poteva colpire. Noi ridemmo di queste storie, anch'io ne risi. Me n'ero dimenticato fino ad ora. Ma voi brillate nell'oscurità e non credo che il mio disintegratore, se ne possedessi uno, riuscirebbe a colpirvi. Ditemi, riuscite anche a sollevarvi nell'aria?

La risposta è alla nota **191**.

94

«Purtroppo non è cosí» rispose il Luogotenente.

«Ciò non è che il misero risultato delle ricerche di mio padre e delle mie. Le prove che ho raccolto non sono sicure e, purtroppo, la realtà è stata molto deformata dalla leggenda. Tuttavia sono convinto che nelle mie conclusioni vi sia una base di verità.»

«Vi convincete molto facilmente.»

«Davvero? Sono anni che insisto nelle mie investigazioni.»

«Anni! Io sono capace di risolvere il problema nell'arco di giorni. In effetti, penso proprio che mi ci impegnerò. Se non altro sarà eccitante. Troverò queste Fondazioni di cui mi parlate e le osserverò con i miei occhi. Avete detto che ce ne sono due.»

«I documenti parlano di due Fondazioni. Ma le prove che ho raccolto si riferiscono a una sola, il che è anche comprensibile, visto che l'altra si dovrebbe trovare all'altro capo della spirale galattica.»

Il generale si era alzato e si stava aggiustando il cinturone.

«Sapete dove andare?» domandò il Luogotenente.

«Ho una vaga idea. I documenti lasciati dagli ultimi Viceré parlano di avventure assai sospette di alcuni barbari della Periferia e di un pianeta dal nome Terminus.»

A quel nome non puoi fare a meno di trasalire. — E voi avete confermato questa informazione? — chiedi preoccupato.

Il Luogotenente ti risponde alla nota **208**.

95

Purtroppo la tua poca prontezza ti è stata fatale: altri ti hanno battuto sul tempo e hanno fornito la risposta esatta.

Azzera la tua DECISIONE sul *Diario personale* e una volta persa questa occasione di avvicinare Lip Martius procedi alla nota **33**.

96

Sei stato fortunato: nei primi colloqui con alcuni mercanti corrispondenti, che conoscono l'Associazione e ben si prestano ad aiutarla, hai ottenuto un'informazione interessante.

Aumenta di un punto la tua FORTUNA sul *Diario personale*.

C'è un giovane, originario di Whassalian, che ha prestato il servizio militare nella flotta di Bel Riose, ma purtroppo è stato congedato anzitempo per uno sfortunato incidente che gli ha fatto perdere una gamba durante un'esercitazione.

Il giovane è tornato su Whassalian e probabilmente conosce bene le abitudini del suo generale. Il problema per te sarà trovarlo, su questo pianeta enorme, semidisabitato e desertico, dove la gente usa vivere in fattorie isolate, distanti molte centinaia di chilometri l'una dall'altra.

Vieni a sapere che la fattoria di Sepp Arundel, questo è il nome del giovane soldato della flotta di Riose, si trova ottocento chilometri di deserto a est dallo spazioporto in cui sei sbarcato. Sulla strada non troverai altri centri abitati, se non l'oasi del beduino assonnato, un nome curioso di cui non si conosce l'origine e che sembra derivare da antichissime leggende preimperiali.

L'occasione di sapere qualcosa sulle abitudini di Bel Riose è però troppo ghiotta per lasciarsela scappare.

Vai ad attrezzarti per compiere la traversata del deserto alla nota **150**.

97

Lo puoi considerare una fatalità fortunata o un incredibile favore del destino: nonostante la tua giovane età, sei stato preso come segretario personale del Principe dei Mercanti della Fondazione!

Porta subito al massimo il tuo punteggio di FORTUNA sul *Diario personale*.

Cercavano un giovanotto che sapesse scrivere, e – modestamente – questa è una dote che non ti manca. In breve hai conosciuto il Principe dei Mercanti e te lo sei ingraziato, per quel tuo stile sobrio e preciso di presentare le cose, per i lunghi silenzi che ti sei imposto prima di dare qualunque risposta, per il tuo contegno sempre serio, a volte quasi sdegnoso.

Passano alcuni anni veramente felici della tua vita e della tua carriera: anche se non ti sei mai mosso da Terminus, hai partecipato a un numero infinito di riunioni al vertice e hai toccato con mano che cosa sia il potere.

Nubi oscure incombono però sul destino della Fondazione: vai a leggere la nota **201**.

98

La SALUTE non può mai scendere sotto zero sul *Diario personale*. Quando questo capita, devi considerarti morto e ricominciare l'avventura da capo, magari con una miglior ripartizione iniziale dei punteggi tra le diverse doti.

99

Il mercante di Pleuma ti racconta diverse storie sul contrabbando dell'acquavite, che viene solitamente effettuato facendo base su un pianetino della terza

cintura di asteroidi di quel sistema. Tutti i mercanti lo conoscono e vi fanno tappa una volta scaricate su Pleuma apparecchiature tecnologiche in cambio di vanadio.

— Io lavoravo sempre in coppia con un briccone del Corridoio Rosso — ti racconta il mercante — un tipaccio del quale bisognava diffidare, ma che alla prova dei fatti era un contrabbandiere davvero eccezionale. Una volta la sua astronave partí da Pleuma esattamente alla stessa ora galattica standard della mia partenza dal pianetino. Le nostre due navi procedevano entrambe in linea retta lungo la rotta congiungente, a velocità costanti, ma diverse.

Stai ad ascoltare con attenzione, mentre il mercante continua: — Quando ci incrociammo per la prima volta, le nostre navi si trovavano a 0,72 parsec dal pianeta centrale del sistema di Pleuma. Ciascuna astronave si fermò due ore alla sua meta per scaricare le botti in rovere di Santanni cariche della nostra preziosa acquavite prima di incominciare il viaggio di ritorno. Durante questo secondo tragitto le nostre due navi si incontrarono a 0,1 parsec dal pianetino.

— Quant'è la distanza in linea di rotta tra il pianetino e Pleuma? — domandi imprudentemente.

— Calcolatevela da voi, avete tutti gli elementi — risponde l'uomo con un sorriso cattivo. — Del resto, se volete diventare un mercante dovrete ben prendere dimestichezza con questi conti.

Sorpreso per la risposta del mercante, ti rechi a leggere la nota **147**.

100

Stai leggendo preoccupato i rapporti che giungono senza interruzione, ma non riesci a contenere alcuni moti di nervosismo.

Da quasi un anno Principe dei Mercanti, sei diventato piú casalingo, piú molle, anche piú paziente; ma non ti sei ancora abituato ai messaggi scritti in linguaggio burocratico.

— Quante astronavi sono riusciti a mettere fuori combattimento? — domandi a Martius.

— Quattro sono state catturate a terra su Konom. Due risultano disperse nel sistema di Smyrno. Tutte le altre sono ritornate felicemente alla base.

— Poteva andare anche meglio, ma i danni non sono rilevanti — brontoli.

Martius non risponde. Alzi gli occhi. — Che cosa ti preoccupa?

— Vorrei proprio che Forell arrivasse.

Se hai un punteggio alto di ASTUZIA e SPREGIUDICATEZZA leggi la nota **296**; in caso contrario prosegui alla nota numero **218**.

101

Sono passati quarant'anni dalle epiche vicende di Hober Mallow e dalla conclusione della guerra con la Repubblica di Korell, oggi anch'essa saldamente inserita nella rete commerciale della Fondazione, che abbraccia ormai tutti i Domini Esterni.

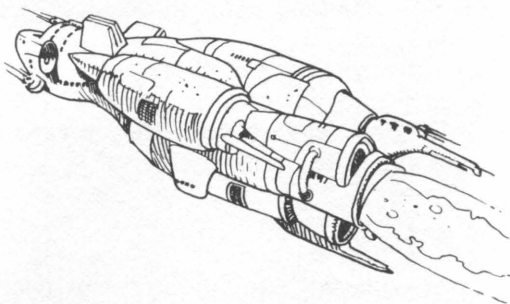
Se hai un punteggio di MEMORIA almeno medio oppure almeno tre Punti Seldon puoi leggere, se vuoi, la nota **297**, in ogni altro caso vai alla nota **53**.

102

Non hai dato un grande suggerimento: la minuscola pattuglia della Fondazione viene infatti spazzata via dai raggi lambda della nave imperiale e i suoi resti vengono trascinati in orbita perenne intorno al sistema di Smyrno.

Indicando con A le astronavi da intercettazione, con R i ricognitori e con N le navi da battaglia, addizionando le due disequazioni risultato degli scontri precedenti avresti infatti potuto ottenere $2N+2R>2R+2A+N$, da cui con certezza $N>2A$.

Dimezza il tuo punteggio di FORZA sul *Diario personale* per aver mandato allo sbaraglio la pattuglia: non dimenticare di arrotondare all'intero inferiore se necessario.

Continua poi alla nota **168**.

103

Il mercante delle Stelle Rosse ti vede tentennare indeciso.

— Quando si incontrano le due prue, le poppe sono distanti due sesti di chilometro... — prova a suggerirti.

Se sei illuminato da questa considerazione leggi la nota corrispondente alla risposta; altrimenti recati alla nota **295**.

104

— Oh, nulla d'importante — incomincia il Luogote-

nente. — Sapete, io ho studiato gli antichi documenti lasciati da Hari Seldon, cosí ho scoperto che qui su Pleuma è incominciato un culto segreto, che aspetta l'arrivo dei maghi della Fondazione. Per quel giorno noi saremo pronti. I miei figli sono i capi di coloro che stanno aspettando. È questo il segreto che custodisco nella mia mente e che avrei rivelato sotto l'effetto di un rivelatore psichico, se al generale Riose fosse venuto in mente di adoperarlo su di me.

— Ma non gli avrete raccontato tutte queste cose, spero — esclami, trattenendo un moto di disperazione e abbassando gli occhi al pavimento.

Il Luogotenente sorride. — No di certo. È nella vittoria della Fondazione che gli abitanti di Pleuma sperano. È per la vittoria della Fondazione che io sto preparando i miei figli. Hari Seldon ha previsto la salvezza di Pleuma cosí come quella della Fondazione. Io non posso dare al mio popolo una certezza, ma solo una speranza — continua poi a voce piú bassa. — Ma certo non passerò per un traditore.

Quando ti rendi conto che l'uomo ha parlato con sincerità e che non ha rivelato al generale Riose tutti i particolari che conosce sulla Fondazione lo abbracci e gli prometti che la sua ricompensa non tarderà ad arrivare.

Ritorna allo spazioporto di Pleuma alla nota **302**.

105

Innanzitutto la tua astronave fa rotta sulla piú piccola delle lune di Anacreon, dove si trova uno spazioporto semideserto e controllato da guardiani fidati.

Prima di partire da Terminus, hai mandato un messaggio al capo dell'Associazione comunicando la

rotta che intendi seguire per visitare i sistemi dei Domini Esterni. La sua risposta non si fa aspettare e giunge sulla luna di Anacreon con una capsula personale segretissima, il cui contenuto potrai leggere alla nota **131**.

106

Se hai un punteggio medio o alto di SPREGIUDICATEZZA puoi recarti alla nota **198**; in caso contrario prosegui alla nota numero **224**.

107

Martius non sa come fare per liberarsi dalla folla di postulanti e di amici. È venuto su Terminus per affari e non intende certo passare tutto il suo tempo in attività di pubbliche relazioni.

Gli viene perciò un'idea geniale. Fa un ampio cenno con la mano per chiedere il silenzio e poi, dalla scaletta della sua astronave, si rivolge alla folla.

— Amici, voglio raccontarvi del mio ultimo viaggio sul pianeta centrale del sistema di Daribow, che dista circa un'ora di volo dalla mia base — incomincia. — Una mattina parto dunque dal mio satellite alle sette precise e mi accorgo di avere una forte corrente di vento solare alle spalle. Sono condizioni astronomiche sicuramente eccezionali, visto il sole di Daribow, probabilmente il risultato dell'eruzione di alcune nuove macchie solari.

Dopo una breve pausa Martius continua: — Atterro nello spazioporto di Daribow dopo un volo piú breve del solito, senza Balzi nell'iperspazio vista la breve distanza. Dopo aver sostato per sbrigare i miei affari, nel pomeriggio l'astronave riparte percorrendo la rotta inversa, sempre rettilinea, che por-

ta dalla capitale di Daribow al mio pianetino. Il vento solare è rimasto costante e soffia ora in direzione contraria alla mia rotta, frenando l'astronave. Atterro perciò sul mio satellite dopo un volo un po' piú lungo del solito.

A questo punto Martius si guarda intorno e con un sorriso astuto conclude: — Secondo voi, il tempo complessivo di volo, andata piú ritorno, in quel giorno è stato minore, maggiore o uguale al tempo di volo standard in assenza di vento solare?

La gente tace perplessa. Ti rendi conto improvvisamente che è il tuo momento: hai un'occasione per farti notare dal grande Lip Martius in mezzo a quella folla sterminata, ma devi fare in fretta.

Se d'istinto rispondi minore vai alla nota **175**, se pensi sia maggiore recati alla nota **293**, se opti per uguale leggi la nota **215**. Se preferisci pensarci un attimo per non sbagliare e ti serve qualche ulteriore suggerimento prosegui invece alla nota **329**.

108

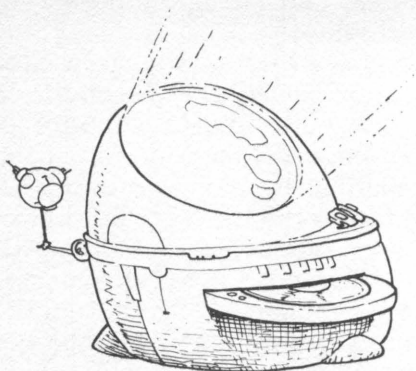
— Quale sarà la prossima mossa del generale? — chiedi, afferrando il vecchio per il bavero della tunica. — Ve l'ha detto forse?

— Ha lasciato nel mio palazzo una carta dei Domini Esterni molto scarabocchiata...

— Fatemela vedere, subito! — la tua espressione è di per sé piú minacciosa delle tue parole. Aumenta un punto di FORZA sul *Diario personale*.

Il vecchio si alza, prende una mappa da uno scaffale della grande libreria in legno laccata di verde che corre a tutta parete, lasciando solo la nicchia della porta e lo spazio per un divanetto nero a due posti.

Si gira, si avvicina e ti porge la mappa.

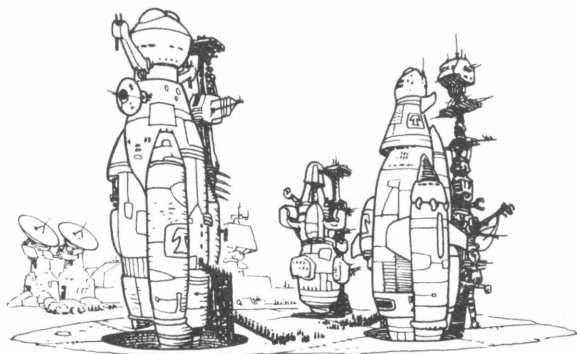
La studi in silenzio, cercando di cogliere le informazioni che ti interessano. Ti concentri trattenendo il respiro fino alla nota **284**.

109

Nel confronto fra memorie ottiche e magnetiche, un punto apparentemente a sfavore delle prime, almeno per quanto riguarda le memorie *write once*, è la non cancellabilità, derivante dalla non reversibilità del processo di scrittura.

Questo è in effetti uno svantaggio per la memorizzazione di archivi volatili, che richiedono frequenti modifiche e aggiornamenti, ma si trasforma invece in un vantaggio per le applicazioni di archiviazione di massa di grandi volumi di dati geologici, scientifici, demografici o gestionali che vengono conservati per documentazione e non devono essere oggetto di cancellazione. In questo caso la disponibilità di memoria a costo inferiore e la rimovibilità - che consente l'archiviazione del disco ottico in spazi fisici molto piú piccoli di quelli destinati ai supporti magnetici - sono due ulteriori punti a favore della tecnologia magnetica.

Il confronto fra le tecnologie ottiche e magnetiche non si risolve comunque nettamente a favore dell'una o dell'altra: restano diverse le caratteristiche di fondo, rivolte a diverse applicazioni e diversi utenti.

Nonostante l'evoluzione della tecnologia, il tempo di accesso alle memorie di massa convenzionali continuerà a rimanere di diversi ordini di grandezza superiore a quello della memoria centrale a causa dei costi di produzione e delle caratteristiche intrinseche dei processi sottostanti.

Recati alla nota **85**.

110

Rientri mestamente allo spazioporto senza aver concluso la tua missione. La notizia si sparge in un baleno: sei costretto ad azzerare i tuoi punteggi di CARISMA, CORAGGIO e TALENTO sul *Diario personale*.

Mentre sei indeciso se ritentare con qualche aiuto, nella cabina della tua astronave ti viene recapitata una capsula personale proveniente dall'Associazio-

ne. La apri chiedendoti se si tratta per caso di una cattiva notizia.

Non riesci a valutarlo con certezza: ti viene infatti chiesto di ritornare subito alla tua base di esplorazione (leggi il numero di nota tra le ANNOTAZIONI sul *Diario personale*).

111

Evidentemente non è passata inosservata l'attività di ricerca che con tanta discrezione hai incominciato.

"A meno che non si tratti di una soffiata che è partita da Terminus" ti viene da pensare, mentre un orribile sospetto ti passa per la mente. L'Associazione potrebbe trarre vantaggio sacrificando un giovane mercante, con l'obiettivo di distogliere il generale Bel Riose da altre piú importanti manovre ai suoi danni.

All'improvviso ripensi con altri sentimenti all'incontro nel tuo appartamento su Terminus con il rappresentante dell'Associazione dei Mercanti Indipendenti.

Incerto e indeciso, non sapendo piú cosa fare, torni di corsa al posto di comando della tua nave alla nota **163**.

112

Fai appena in tempo a giungere davanti all'uscita B33 che trovi un mercante dell'Associazione, originario di Synnax, ma solitamente residente a Terminus, che ti si fa incontro. Smetti di affrettarti e spiani la faccia in un largo sorriso.

Ti accorgi che il mercante, al vederti, ha smesso di passeggiare nervosamente per lo stanzone e ha alzato lo sguardo pieno di speranza verso di te non appena sei arrivato.

— Abbiamo perso una nave — incomincia.

Lo spingi verso un angolo discosto del grande spazioporto e vieni cosí a sapere che si tratta della *Starlet*.

— Notizie? — domandi preoccupato.

— Nessuna. La nostra pattuglia di guardia ha setacciato la zona palmo a palmo, ma gli strumenti non hanno registrato niente. Il comandante Yume riferisce che la flotta è pronta a un attacco di rappresaglia.

Scuoti la testa.

— No, non per una nave di pattuglia. Non ancora. Ditegli di raddoppiare... un momento! Scriverò un messaggio. Trasformatelo in codice e speditelo subito via ultraonde su Terminus.

Incominci a scarabocchiare il messaggio mentre stai ancora parlando.

Lo consegni al mercante, lo saluti, quindi prosegui alla nota **290**.

113

Il nostromo è una gran brava persona, ma quello sfregio che porta sul volto gli conferisce un aspetto poco rassicurante: si direbbe che abbia veramente l'espressione della spia.

Non devi meravigliarti troppo perciò di non ricevere risposte esaurienti da tutti gli abitanti che incontri, ai quali domandi naturalmente notizie di Bel Riose e degli spostamenti delle forze dell'Impero.

Nessuno ha visto nulla, né vuole parlare. Ti penti a questo punto di aver portato il nostromo con te in questa ricognizione su Locris.

Diminuisci di un punto, se ce l'hai, la tua DECISIONE sul *Diario personale* e prosegui con la lettura della nota **155**.

114

Un uomo ti viene incontro ai margini della fattoria: ha il volto coperto dalla polvere del deserto e in particolare le folte sopracciglia ingiallite.

Appoggia per bene la stampella a terra e ti porge la mano: — Benvenuto, straniero. Io sono Sepp Arundel.

Lo saluti a tua volta e lo segui mentre ti fa strada verso casa alla nota **52**.

115

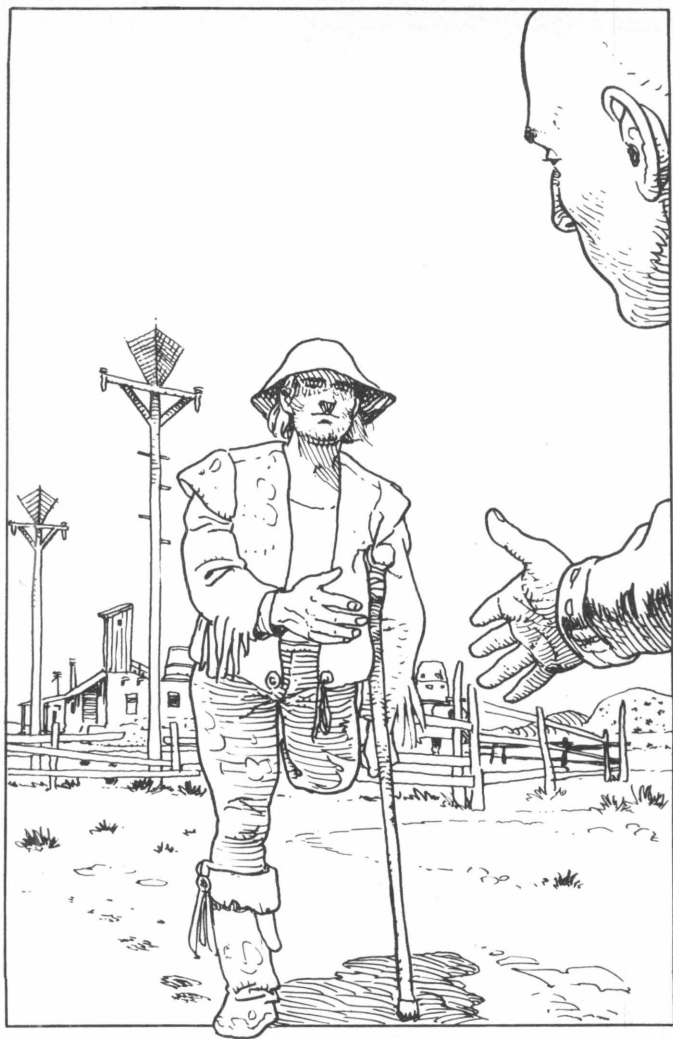
— Non c'è paragone tra l'Associazione dei Mercanti Indipendenti e la vecchia Corporazione — ti sussurra il mercante di Pleuma. — Se vuoi una formazione con i fiocchi, che faccia di te un uomo di fegato, capace di affrontare i tempi perigliosi che si stanno avvicinando, non esitare e recati all'Associazione.

Cosí dicendo ti saluta e, dopo aver lasciato alcune monete da un credito sul tavolo per le consumazioni, ridiscende al suo hangar.

Te ne vai anche tu e te ne torni a casa pensieroso e indeciso.

Se pensi di recarti domani all'Associazione dei Mercanti Indipendenti leggi la nota **151**; se preferisci andare alla sede della Corporazione vai alla nota **251**. Se sei ancora in dubbio tra le due puoi leggere la nota **63**.

116

Pensaci bene. Se confermi questa disposizione di strade leggi la nota **246**; se trovi un modo di fare meglio recati invece alla nota **228**.

Un uomo ti viene incontro ai margini della fattoria... Appoggia la stampella a terra e ti porge la mano... *(114)*

117

Complimenti! La tua capacità nel tracciare la rotta è eccezionale, si vede che il periodo di studio ha portato i suoi frutti.

Aggiungi tre punti di MEMORIA e uno di CARISMA sul *Diario personale* e leggi la nota **105**.

118

«Lo credevo anch'io» rispose il generale con un tono un po' ironico. «Ma quegli sciocchi hanno molto da imparare prima di essere in grado di soddisfare le mie esigenze. Ho già fatto richiesta di un tecnico qualificato capace di comprendere i complicati circuiti del motore atomico di questa piccola nave della Fondazione. Purtroppo fino ad oggi non ho ricevuto alcuna risposta.»

«Uomini del genere non sono sempre disponibili, generale. Ma di certo vi sarà una persona in questa vasta provincia dell'Impero che sia capace di capire il meccanismo di funzionamento di un motore atomico.»

«Se esistesse, farei riparare prima di tutto i motori di due astronavi della mia già piccola flotta. Due astronavi, delle dieci che ho in dotazione, non potranno partecipare all'attacco per insufficienza di energia. Un quinto delle mie forze è condannato al compito di consolidare le retrovie!» esclamò il generale con un tono di rammarico nella voce.

Arundel dondolò il fodero della spada e rispose prudentemente: «Il vostro caso, generale, non è certo unico. Anche l'Imperatore si dibatte probabilmente in mezzo a simili difficoltà.»

Il generale gettò via la sigaretta e se ne accese un'altra, scrollando le spalle. «Ebbene, questa man-

canza di tecnici qualificati è un problema da non trascurare. Riuscirei a completare l'accerchiamento molto prima se disponessi di forze sufficienti.»

Gli occhi di Arundel si sono ormai chiusi e le ultime parole del suo racconto sono uscite quasi come un soffio. È decisamente tardi e anche su di te la stanchezza comincia a fare effetto. Te ne vai a dormire alla nota **68**.

119

Sotto Hober Mallow, il primo dei Principi Mercanti della Fondazione, si sviluppò una tecnica di dominio economico disgiunto dalla religione tale da consentire di sconfiggere la Repubblica di Korell, sebbene quel mondo fosse appoggiato da una delle ultime province esterne rimaste unite all'Impero.

Se vuoi approfondire le vicende di questo confronto leggi la nota **241**, altrimenti leggi la nota numero **323**.

120

L'idea ti è venuta in ascensore. Per la verità si tratta di un ascensore gravitazionale, un congegno ancora sperimentale, che un giorno forse sarà diffuso su tutto Terminus, ammesso che diventi psicologicamente accettabile, o almeno che venga accettato da abbastanza gente.

Assomiglia a un pozzo di ascensore senza cabina. Si entra semplicemente nel vuoto e si scende lentamente, o si sale lentamente, sfruttando l'antigravità. In pratica è l'unica applicazione dell'antigravità che esista finora, soprattutto perché è la piú semplice applicazione possibile.

Hai deciso che è giusto che sia tu il capo della ri-

volta, se l'obiettivo è quello di portare la Fondazione ad affrontare di petto il generale Bel Riose e la flotta imperiale. Dopo tutto sei tu quello che meglio conosce le sue tattiche e le sue abitudini.

Se hai un alto punteggio di SPREGIUDICATEZZA puoi leggere la nota **254**, in caso contrario prosegui alla nota numero **206**.

121

— E cosí vorreste fare il mercante indipendente? — Martius ti squadra con espressione interrogativa. Alto, deciso, piú vecchio di te soltanto di un paio d'anni, è all'apice della sua carriera e ti può aiutare molto a muoverti nella giusta direzione.

Non hai il coraggio di aggiungere parola. Dalla sua risposta potrebbe dipendere tutto il tuo futuro.

— Dove siete nato?

— Su Lucreza, signore — rispondi.

— Avevo una zia di Lucreza, mi ha voluto molto bene e mi ha allevato quasi come una madre. Sí, giovanotto, credo che voi abbiate la stoffa per fare il mercante. Ma ascoltate il mio consiglio: imparate prima il mestiere, fatevi una salda base di conoscenze prima di mettervi in rotta negli spazi stellari.

— Il corso per il Brevetto della Corporazione... — mormori.

— Macché, quello è buono per fare gli uomini politici, non gli uomini d'azione! Un giovane sveglio come voi deve iscriversi al corso di teleformazione dell'Associazione dei Mercanti Indipendenti. Imparerete molto di piú e in minor tempo.

Lo spaziotaxi si ferma davanti al palazzo dell'Associazione e Martius scende salutandoti e complimentandosi ancora per la tua sagacia.

Scendi anche tu e chiedi informazioni sul corso di

teleformazione dell'Associazione dei Mercanti Indipendenti (alla nota **151**) oppure preferisci fare domanda per il piú tradizionale corso di Brevetto della Corporazione dei Mercanti (alla nota **251**)?

122

— Ma in totale quanti consiglieri ci sono? — domandi ancora.

— Pochi, meno di diciotto, e il prodotto dei numeri di consiglieri espressi da ogni fazione coincide, per combinazione, con il numero di matricola dell'astronave che avete usato nel corso della vostra missione.

Resti un attimo assorto, ripensando alla linea veloce della tua astronave con la quale hai passato tante avventure. Rivedi il numero nero, impresso a caratteri cubitali sotto lo scafo.

— Mi occorre un'altra informazione: c'è piú di un consigliere non allineato?

Appena sentita la risposta, sai quanti sono i membri del Consiglio della Corporazione. Recati alla nota corrispondente per mettere in atto un piano machiavellico.

Se non hai idea di quale sia la nota da leggere, potrai trovare qualche suggerimento alla nota **238**.

123

Forell scuote le spalle. — Quest'astronave ha certamente un valore. I pretesti contano poco e nel cambio ci abbiamo guadagnato molto. — Ha l'aria soddisfatta propria del buon mercante. Continua: — Il giovanotto che abbiamo catturato proviene dal vecchio Impero.

— Lo sapevamo — dice il secondo personaggio con aria truce.

— Lo sospettavamo — corregge Forell. — Se un uomo si presenta scortato da astronavi e carico di ricchezza, pieno di intenzioni amichevoli, con offerte di scambi commerciali, è giusto, mi pare, che lo si tratti bene, fin quando non si sia sicuri che le sue proposte amichevoli non sono che una finzione. Ma ora...

Il terzo personaggio parla con accento preoccupato. — Potevamo essere piú cauti. Avremmo dovuto assicurarci, prima. Avremmo dovuto scoprire qualcosa, prima di lasciarlo andare. Non ci siamo comportati saggiamente.

— Ne abbiamo già discusso e ormai non c'è piú niente da fare — taglia corto Forell, indicando con un gesto che l'argomento è chiuso.

La discussione prosegue alla nota **165**.

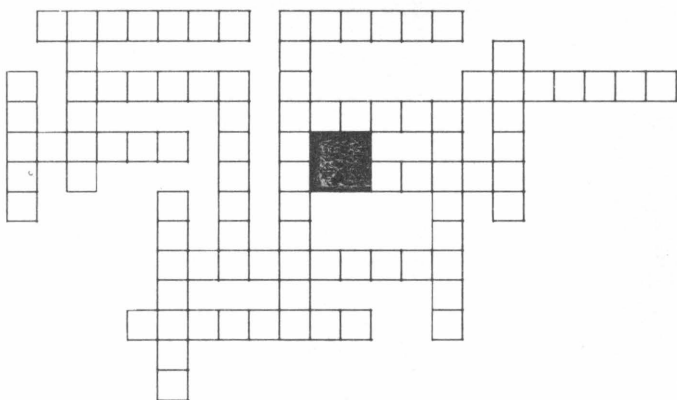
124

Parti dunque dallo spazioporto di Siwenna, decidendo però di riservarti la possibilità di ritornare se la cosa ti facesse comodo. Stabilisci qui infatti la tua base d'esplorazione, alla quale farai capo per le prossime missioni.

Scrivi nell'apposito spazio sul *Diario personale* il nome di questo pianeta e di questa nota al posto di quanto annotato in precedenza. Quindi consulta la tabella che vedi qui sotto per la scelta della tua prossima destinazione.

DESTINAZIONE	*NOTA DA LEGGERE*
Locris	**289**
Pleuma	**41**
Synnax	**313**
Whassalian	**268**

125

Quello che vedi in figura è lo schema delle regioni transitabili dei Domini Esterni, tolto il buco nero centrale sul quale evidentemente non è prudente passare.

ANACREON; ASKONE; DARIBOW; GLYPTAL; KONOM; KORELL; LOCRIS; LUCREZA; ORSHA; PLEUMA; SANTANNI; SIWENNA; SMYRNO; STELLE ROSSE; SYNNAX; WHASSALIAN.

In questa griglia quadrettata dovrai inserire i nomi dei sistemi dove intendi dirigerti, e sarà poi il computer di bordo a trovare la soluzione di rotta che ottimizza i tempi di percorrenza.

Le regole per riempire la griglia sono le seguenti:

1. nello schema possono essere inseriti soltanto i nomi dei sistemi dei Domini Esterni che compaiono nella tabella;
2. il nome di ogni sistema può essere usato una sola volta nello schema;
3. ciascun nome va scritto in orizzontale o verti-

cale, per esteso, con l'esatta grafia riportata in tabella;
4. la griglia dev'essere unica (cioè *non interrotta*);
5. bisogna prestare particolare attenzione agli incroci: non sono ammessi incroci che comportino altre parole o sigle.

Sistema il maggior numero possibile di nomi di sistemi nello schema in base alle regole esposte e procedi poi alla nota **185**.

126

Non hai fatto bene i conti in questo complesso scenario di probabilità. La risposta è sbagliata: devi dimezzare la tua SPREGIUDICATEZZA sul *Diario personale*, arrotondando all'intero inferiore se necessario.

Leggi alla nota **28** la risposta corretta.

127

Se hai almeno due Punti Seldon puoi leggere la risposta alla nota **327**; in caso contrario purtroppo concludi qui la tua avventura: non ti resta altro che ricominciarla da capo.

128

Se hai un alto punteggio di FORZA insisti nella tua scelta e leggi la nota **248**; in caso contrario vai alla nota numero **314**.

129

Una Crisi Seldon è un punto di discontinuità nell'equazione psicostorica del second'ordine che descrive

la funzione di stato di una collettività. In termini piú semplici, è un punto di rottura, in cui una situazione esplosiva si manifesta contemporaneamente all'interno e all'esterno della Fondazione. Dal bilanciamento di queste spinte deriva la soluzione, che imprime una svolta decisiva al corso della storia.

In passato la Fondazione ha attraversato piú di una Crisi Seldon, e nelle prime due lo stesso Hari Seldon è apparso, in immagine olografica tridimensionale registrata pochi mesi prima della sua morte, nella Volta del Tempo, una speciale sala fatta costruire per sua volontà nel Palazzo dell'Enciclopedia di Terminus, per indirizzare e dare lumi su come uscire dalle difficoltà.

Hober Mallow aspetta che le espressioni di meraviglia a questa sua rivelazione lascino il posto a un silenzio ancora piú attento. L'intero uditorio trattiene ora il fiato. Ha sottolineato quest'ultimo elemento a beneficio degli abitanti di Terminus. Gli uomini degli altri pianeti conosceranno solo la versione censurata dal clero. Non sentiranno alcun accenno alla Crisi Seldon. Ma ci saranno altri particolari che nemmeno gli stranieri perderanno.

Continua alla nota **211**.

130

Se hai un punteggio medio di DECISIONE oppure di CORAGGIO puoi sfuggire alle insidie scappando allo spazioporto della nota **167**; in caso contrario passi dal bar dell'albergo e devi purtroppo leggere la nota **256**.

131

Non dovrai ottimizzare gli spostamenti e visitare

tutti i pianeti, bensí scegliere cosa fare in base alle tue capacità e alla tua intuizione, perché il tempo è poco, addirittura meno del previsto: questo è il senso del messaggio contenuto nella capsula personale. Per sicurezza, inoltre, sarà meglio che tu faccia ridipingere la nave cancellando le insegne dell'Associazione.

Decidi dunque di stabilire qui, su questa piccola luna di Anacreon, la base d'esplorazione dalla quale partirai per le tue missioni. Scrivi nello spazio riservato sul *Diario personale* il nome di questo pianeta e il numero della nota che stai leggendo.

Sta a te ora decidere per dove partire. Consulta la tabella seguente.

DESTINAZIONE	*NOTA DA LEGGERE*
Locris	**289**
Pleuma	**41**
Orsha II	**207**
Santanni	**159**
Siwenna	**349**
Synnax	**313**
Whassalian	**239**

Tieni presente nella tua scelta che Synnax, Santanni e Pleuma sono i sistemi entrati piú di recente nell'orbita commerciale della Fondazione e che questi stessi, insieme a Siwenna, costituiscono gli avamposti piú avanzati degli interessi della Fondazione in direzione della Galassia centrale.

132

Se hai un punteggio medio o alto di SPREGIUDI-

CATEZZA leggi la nota **244**; in caso contrario prosegui alla nota numero **320**.

133

Ti avvicini a un tavolo dove sono seduti tre mercanti che conosci, dalla faccia cotta dal sole e dalla corporatura massiccia. Stanno parlando animatamente tra loro a gran voce e dopo un cenno di saluto ti avvicini per ascoltare cosa dicono.

— Dopo quarant'anni di continua espansione la Fondazione si trova a dover affrontare finalmente la minaccia diretta dell'Impero — sta dicendo il primo. È un askoniano alto e biondo e parla con un forte accento dei Domini Esterni.

— I giorni epici di Hardin e Mallow sono ormai finiti da tempo e con la scomparsa di quegli uomini è finita l'era dei personaggi avventurosi e tenaci... — fa eco il secondo uomo, un mercante di Locris dalla chioma fulva e leggermente strabico all'occhio sinistro.

— La sfida che ci attende ci trova impreparati. Speriamo che gli imperiali non possano contare su un generale di valore, altrimenti non scommetterei un credito sulla rete commerciale della Fondazione, qui, sui Domini Esterni. — L'uomo che ha parlato è il piú vecchio dei tre e proviene dalle Stelle Rosse.

Se vuoi partecipare alla discussione recati alla nota **225**, altrimenti prosegui alla nota **197**.

134

Se hai un punteggio alto di ASTUZIA oppure di MEMORIA ce la fai ugualmente a convincere i rappresentanti della Corporazione e a leggere la nota **46**; altrimenti recati alla nota **214**.

135

— Ai vecchi tempi — osserva il terzo personaggio — ci saremmo serviti della psicologia. Procedimento indolore e sempre sicuro. Non c'è modo di nascondere nulla.

— A quei tempi c'erano molte cose che ora non esistono piú — ribatte Forell seccato. — Ora viviamo in un'era diversa.

— Ma in definitiva — domanda il quarto — che cosa voleva qui questo generale, questo romantico condottiero?

Forell lo guarda fisso. — Credi che sia il tipo da confidare al suo equipaggio i segreti di stato? Non sapevano niente.

— Il che ci lascia...

— La responsabilità di trarre le nostre conclusioni — interrompe Forell, riprendendo a tamburellare sul tavolo. — Il giovane è un condottiero del vecchio Impero, eppure vuol farci credere di essere un principino di un pianeta solitario in qualche angolo della Periferia. Questo ci dimostra che non desidera farci conoscere la sua vera identità. Si consideri

inoltre la natura della sua professione e il fatto che l'Impero ha già tentato un attacco contro di noi ai tempi di mio padre e le conclusioni sono ovvie. Il primo attacco è fallito. Non credo che l'Impero ci ami per questo.

Se vuoi interrompere per chiedere qualche altro dettaglio leggi la nota **69**, altrimenti taci e ascolta come prosegue il discorso alla nota **11**.

136

Devi dunque proporre un sistema di strade che colleghi con il minimo percorso le quattro città, poste ai vertici di un quadrato di cento chilometri di lato. Usa lo spazio nelle ANNOTAZIONI per tracciare lo schizzo della tua soluzione.

Leggi ora la tabella seguente per trovare la nota a cui proseguire in funzione della risposta che risulta dal tuo disegno.

DISTANZA IN CHILOMETRI	*NOTA DA LEGGERE*
400	**204**
300	**116**
283	**228**
273	**82**
250	**326**

137

Se volevi fare il mercante e viaggiare nella Galassia esterna, hai decisamente sbagliato professione ed è troppo tardi per pentirtene. I mercanti della Corporazione sono animali essenzialmente politici, una ve-

ra e propria corte intorno al Principe dei Mercanti che rappresenta la massima autorità su Terminus.

Se hai un punteggio medio o alto di FORTUNA e di CARISMA leggi la nota **97**; se una sola condizione è soddisfatta vai alla nota **25**; altrimenti prosegui alla nota **71**.

138

Superate le pesanti formalità burocratiche per l'ingresso su Siwenna, non hai difficoltà a rintracciare un anziano patrizio di nome Ducem Barr.

È uno dei notabili del pianeta e vive ritirato e solitario in un vecchio palazzo semidiroccato sulla cima di una collina.

Ti rechi a trovarlo alla nota **202**.

139

La camera del Consiglio è piena di gente fino all'inverosimile, il quarto giorno del processo contro Hober Mallow, Capo Mercante. L'unico consigliere as-

sente ha dovuto restare a casa per un incidente e non riesce a darsene pace.

Le gallerie sono affollate da quanti - per mezzo di conoscenze, denaro o costanza - sono riusciti a ottenere un posto nel settore riservato al pubblico. Gli altri si accalcano nella piazza davanti all'edificio, dove schermi tridimensionali trasmettono in tempo reale l'udienza.

Ankor Jael riesce ad aprirsi un varco nella calca esterna con l'aiuto di un poliziotto, e attraversata la folla nell'ombra, si siede accanto a Mallow.

Mallow sospira di sollievo. — Per Seldon, ce l'hai fatta. Ce l'hai con te?

— Sí — risponde Jael. — Ho portato tutto quello che mi avevi chiesto.

— Bene. Come va fuori?

— Sembrano impazziti — replica Jael imbarazzato. — Non avresti mai dovuto permettere che ti facessero un processo pubblico. Lo si sarebbe potuto evitare facilmente.

— Non volevo affatto impedirlo.

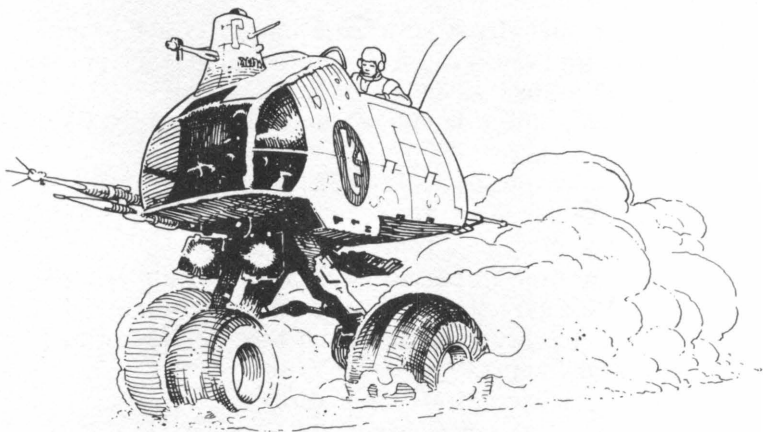
Prosegui leggendo la nota **227**.

140

Nel momento in cui comandi al nostromo di tornare indietro, la sua motojeep terrà soltanto il carburante necessario per ritornare allo spazioporto: tutto il resto sarà travasato nei tuoi serbatoi, ammesso che ci stia.

Se fatta coscienziosamente, questa manovra dovrebbe permetterti di aumentare la tua autonomia e percorrere - grazie a questo rifornimento volante - piú dei seicento chilometri normalmente concessi, fino a giungere alla fattoria situata a ottocento chilometri dal punto di partenza.

Osservi che non hai modo di sapere quanti litri di nitrobenzene consumino le motojeep per chilometro, né quale sia la capacità dei serbatoi.

Perdi un punto di ASTUZIA e uno di MEMORIA sul *Diario personale* (se ne possiedi) per questa osservazione e ritorni alla nota **306**.

141

L'alternativa piú importante alla registrazione magnetica viene dalla memorizzazione ottica. Una delle piú notevoli caratteristiche delle memorie ottiche riguarda la densità delle informazioni memorizzate; il suo valore risulta decisamente superiore a quello finora ottenuto con le memorie magnetiche.

La ragione sta nel fatto che il diametro del foro prodotto dalla luce laser in fase di scrittura è dell'ordine del micron e dunque, a parità di superficie del supporto, un disco ottico contiene molti piú bit di un disco magnetico; risulta maggiore dunque tan-

to la densità di tracce per disco quanto quella di bit per traccia.

Il limite del confronto tra le due tecnologie è insito nei processi di memorizzazione: se una cella-bit magnetica avesse dimensioni dello stesso ordine di grandezza di quella ottica, essa non potrebbe generare un segnale sufficientemente forte da attivare la testina di lettura.

In una memoria ottica, infatti, il segnale di lettura è proporzionale all'intensità della luce laser ed il supporto di memorizzazione modifica solamente le caratteristiche del fascio incidente (intensità, polarizzazione o fase); dunque le celle-bit possono essere arbitrariamente piccole compatibilmente con il problema della precisa focalizzazione del fascio, poiché devono solamente riflettere la luce laser.

Al contrario, nella registrazione magnetica l'ampiezza del segnale di lettura dipende dal flusso magnetico associato con un bit e quindi si riduce con le dimensioni geometriche del bit stesso.

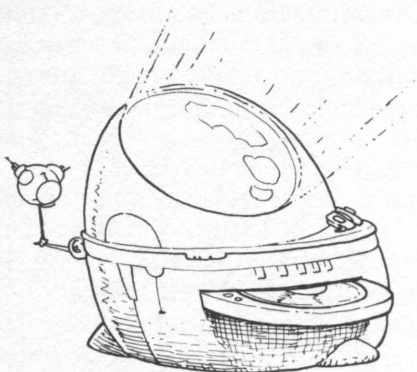
Troverai altre notizie alla nota **49**.

142

Lo schermo al plasma della mappa di controllo sulla tua astronave mostra la situazione riportata qui sotto, dopo l'inizio della battaglia che ha visto la prima mossa di Riose distruggere la miglior nave del vostro schieramento.

9	0	4	0
1	0	0	0
0	0	2	8
2	0	0	2

Sta a te ora comandare la prossima mossa, fra le tre possibili, mentre il punteggio è di venticinque a ventitré per il tuo avversario.

Se a partire dal fulcro delle ostilità sottolineato nello schema scegli di colpire l'astronave di valore *nove* in alto a sinistra, leggi la nota **190**; se preferisci quella di valore *uno* in seconda riga, vai alla nota numero **234**; se invece compi una scelta diversa da queste, recati alla nota **346**.

143

— La resa — continua il vecchio, con una smorfia — non piacque all'ammiraglio. Voleva conquistare la gloria domando con le armi le province ribelli, e i suoi uomini volevano le spoglie di un saccheggio. Cosí, mentre la gente si radunava nelle città per festeggiare l'Imperatore e il suo ammiraglio, questi occupò tutti i centri e ordinò che la popolazione venisse passata per le armi.

— Con quale pretesto?

— Col pretesto che la ribellione contro il Viceré era stata un atto di violenza contro l'Imperatore.

Cosí l'ammiraglio divenne il nuovo Viceré, dopo aver massacrato, saccheggiato e diffuso il terrore.

Il vecchio guarda nel vuoto e la sua voce si spegne. Dopo un po' riprende a parlare.

— Avevo sei figli — continua. — Cinque morirono, in vari modi. Avevo una figlia, e spero che anche lei sia morta. Io sono scampato alla strage perché ero troppo vecchio. Mi ritirai qui, in questa casetta fuori mano, e data la mia età il Viceré non si preoccupò di me. — China la testa. — Non mi hanno lasciato nulla. Mi hanno accusato di aver collaborato a cacciare il Governatore ribelle e di aver privato l'ammiraglio della gloria che gli spettava.

Se ti interessano notizie del sesto figlio, continua a visionare il disco ottico alla nota **235**, altrimenti leggi la nota numero **297**.

144

Hai fornito la soluzione migliore: guadagna tre punti di CARISMA sul *Diario personale* per l'ammirazione che hai suscitato nel Governatore della capitale di Locris.

Leggi ora alla nota **270** i dettagli della soluzione.

145

Il vecchio mercante delle Stelle Rosse è un uomo pratico e concreto. Ti ascolta, ti lascia parlare dei tuoi dubbi, dei tuoi desideri, delle tue ambizioni per il futuro e finalmente apre la bocca per parlare a sua volta.

— Durante il mio ultimo viaggio dalle Stelle Rosse a Terminus — incomincia — viaggiavo su una specie di chiatta mercantile lunga un sesto di chilometro. Mentre manovro a velocità ridottissima per

uscire dallo spazioporto delle Stelle Rosse vedo venirmi incontro, in direzione contraria, un collega, l'unico che abbia un'astronave identica alla mia: siamo i soli due mercanti della Galassia che possiedono chiatte cosí sgangherate. Procedevamo entrambi a sessanta chilometri orari. Nel momento in cui ci siamo incrociati, ci siamo scambiati un lungo cenno di saluto. Sapreste dirmi quanti secondi sono passati tra il momento in cui si sono incontrate le prue delle chiatte spaziali e quello in cui si sono incontrate le poppe?

— Non vedo perché mi facciate questa domanda — rispondi disorientato.

— Diciamo che voglio valutare la vostra prontezza, per capire se siete il tipo adatto per... — il mercante non conclude, ma fa un vago gesto con la mano nell'aria.

Devi dare una risposta.

Se ce l'hai pronta recati alla nota corrispondente. Se invece hai bisogno di un suggerimento, leggi la nota **103**.

146

Ben fatto! Le due minuscole astronavi da intercettazione non sono piú potenti di una sola nave da battaglia e la ritirata è stata l'unica mossa saggia.

Aumenta per questo successo un punto di ASTUZIA sul *Diario personale*, quindi prosegui con la lettura della nota **168**.

147

Consulta la tabella che segue e recati alla nota corrispondente alla distanza che ritieni piú vicina per la rotta tra Pleuma e il pianetino dei contrabbandieri.

DISTANZA STIMATA	NOTA DA LEGGERE
un parsec o meno	**205**
circa due parsec	**331**
circa tre parsec	**283**
quattro parsec o piú	**29**

Se sei senza idee e vuoi chiedere la risposta al mercante, leggi invece la nota **79**.

148

Se hai un punteggio almeno medio di MEMORIA ti viene in mente dove avevi visto la signorina in precedenza: puoi leggere cosí la nota **212**; in caso contrario recati alla nota **66**.

149

Stai ancora sonnecchiando per smaltire le conseguenze dei festeggiamenti che si sono protratti per tutta la nottata, quando senti bussare con insistenza alla porta del tuo appartamento.

Ci metti un po' a renderti conto che non si tratta di un sogno, ma che c'è sul serio qualcuno che ti vuole vedere.

Il tuo stupore è al massimo quando ti rendi conto che si tratta di uno dei piú influenti membri dell'Associazione dei Mercanti Indipendenti, un askoniano attempato ma ancora molto energico, che entra furtivamente nel tuo appartamento sincerandosi di non essere seguito. La visita inaspettata e il comportamento dell'uomo ti svegliano del tutto.

Non hai nemmeno idea di cosa voglia proporti: corri a leggerlo alla nota **3**.

150

Su Whassalian ci si sposta normalmente in motojeep, uno strano mezzo dotato di tre ruote gigantesche che sembra molto efficiente sulle piste sabbiose del deserto. Non esistono possibilità di spostamento aereo locale, a causa delle violente tempeste di sabbia, e non c'è un altro spazioporto attrezzato oltre a quello della capitale del pianeta.

Anche se non con particolare entusiasmo hai dovuto dunque noleggiare una motojeep e cercare di organizzarti. Il mezzo ha un'autonomia di seicento chilometri, comprese le taniche di nitrobenzene che può trasportare sul tetto.

Alla partenza si raduna una piccola folla di abitanti locali, che amano molto le traversate in solitario del deserto, cui sono evidentemente ben abituati, vista la natura del loro pianeta fuori dalla capitale.

Parti da solo alla nota **222** o chiedi al nostromo di partecipare alla spedizione con un'altra motojeep d'appoggio alla nota **306**? Se ti senti in grave imbarazzo e vorresti rinunciare a questa pericolosa avventura, leggi invece la nota **54**.

151

Ti sei iscritto al corso di teleformazione dell'Associazione dei Mercanti Indipendenti. Il corso verrà tenuto per la maggior parte a distanza, collegando il tuo personal computer con l'elaboratore centrale dell'Associazione e ricevendo cosí il materiale per le lezioni, in formato multimediale, nonché i testi degli esercizi che dovrai risolvere e rispedire.

Sono scarsi i contatti personali con i docenti dell'Associazione, e questo ti causa qualche perplessità

sulla validità del corso e sull'opportunità di continuarlo.

Se hai cambiato idea e preferisci recarti alla piú potente Corporazione dei Mercanti della Fondazione leggi la nota **251**, in caso contrario prosegui con la lettura della nota **83**.

152

Se hai un punteggio alto di ASTUZIA oppure di CORAGGIO puoi leggere la nota **226**; in caso contrario prosegui alla nota numero **310**.

153

Compare il missionario, confuso e malconcio, in piedi tra un tenente e un sergente. Poi si vede Mallow, che siede in silenzio aspettando che gli uomini sfilino nella stanza. Twer, sullo sfondo, sta chiudendo la porta.

Segue la conversazione, parola per parola. Il sergente viene punito e il missionario interrogato. Si vedono inquadrature della folla radunata attorno alla nave e se ne odono le grida, mentre Jord Parma

dà segni di nervosismo. Si vede Mallow tirar fuori la pistola e il missionario portato via dai membri dell'equipaggio. Mentre si allontana, il prete leva come impazzito le braccia lanciando una maledizione finale e compare un lieve luccichio che svanisce in un attimo.

La scena termina con l'inquadratura degli ufficiali irrigiditi dall'orrore; si vede infine Twer con le mani sulle orecchie per non sentire e Mallow, calmo, che rimette a posto la pistola.

— L'incidente, come avete visto, è stato descritto dall'accusa in modo fedele, ma superficiale. Cercherò di spiegarmi in breve. Il comportamento di Jaim Twer, nel susseguirsi degli avvenimenti, dimostrò chiaramente la sua educazione religiosa. Quello stesso giorno io gli feci notare alcune incongruenze dell'episodio. Gli chiesi da dove il missionario potesse essere venuto, visto che ci trovavamo al centro di una regione disabitata. Gli domandai anche da dove, secondo lui, poteva essersi radunata quella folla, dal momento che il villaggio piú vicino era a oltre trecento chilometri. L'accusa non ha messo in luce questi particolari. Ma ve ne sono altri...

Se ti interessa ascoltarli leggi la nota **55**, altrimenti prosegui alla nota numero **261**.

154

Aumenta di due punti la tua ASTUZIA sul *Diario personale* per questa scorciatoia che sei riuscito a trovare. Sbucato dal tunnel prosegui veloce verso l'uscita B47 dove hai lasciato la tua astronave.

— Nostromo, partenza, radunate gli uomini nel quadrato! — comandi seccamente, mentre il tuo equipaggio scatta sull'attenti. — Dobbiamo andar-

cene al piú presto, è arrivato il generale Bel Riose su Synnax!

— Devo trasmettere la notizia su Terminus via ultraonde? — chiede il nostromo preoccupato, mentre gli uomini hanno già cominciato le manovre per la partenza.

— Certo, codice di priorità massima. Esecutivo, nostromo.

Mentre Synnax rimpicciolisce sotto la tua astronave, leggi la nota **210**.

155

Lasciato lo spazioporto di Locris dopo questa missione infruttuosa, ritorna indietro alla tua base di esplorazione (troverai sul *Diario personale* il numero di nota da leggere).

156

— E perché un inviato speciale? — chiedi incuriosito.

— È una vecchia usanza — risponde il generale. — Un diretto rappresentante della corona è presente in ogni azione militare condotta sotto gli auspici del governo.

— Davvero? Ma perché?

— Inizialmente era solo un modo per conservare il simbolo del personale intervento imperiale in tutti i conflitti. In seguito ha avuto anche la funzione secondaria di assicurarsi della fedeltà dei generali. In questo secondo senso la presenza dell'inviato non è sempre stata efficace.

— Non sarà certo piacevole per voi, generale. Intendo dire, dover avere a che fare con un'autorità esterna — commenti.

— Senza dubbio — dice Riose arrossendo leggermente. — Ma non lo si può evitare...

Il ricevitore del generale comincia a emettere segnali intermittenti, poi con un improvviso scatto sulla scrivania appare il cilindro delle comunicazioni. — Bene! Ci siamo!

Tu e Martius lo guardate perplessi.

Se hai un alto punteggio di DECISIONE e FORZA vai alla nota numero **242**, in caso contrario prosegui alla nota numero **21**.

157

— Ma certo! — esclama il giovane. — Come, davvero non lo sai? Il generale Riose sta completando l'accerchiamento di Santanni, il pianeta piú vicino su una rotta lossodromica portata da Trantor verso i Domini Esterni. Tutti dicono che è questione di giorni e poi Santanni cadrà. Sul nostro pianeta sono già state emanate disposizioni per sospendere i traffici con quel sistema... Ma come, dove scappi? — ti grida dietro, vedendoti alzare e dirigere verso la porta della taverna.

Ritorni velocissimo allo spazioporto, che trovi alla nota **269**.

158

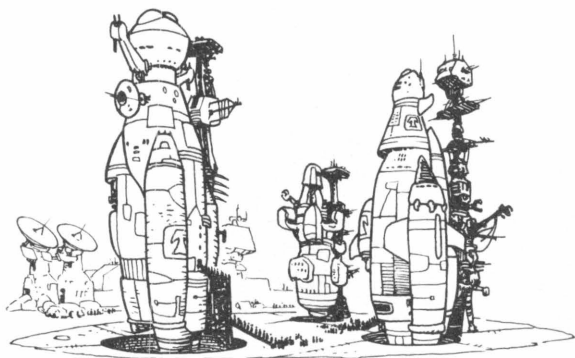
Se hai un punteggio medio o alto di ASTUZIA e anche di TALENTO puoi recarti alla nota **304**, altrimenti devi purtroppo leggere la nota **292**.

159

Il vastissimo spazioporto di Santanni, realizzato appena da qualche anno su progetto del grande archi-

tetto e urbanista Antonio Santelia, ti accoglie e ti confonde subito per la sua immensa mole di strade di comunicazione, che si spingono fino a sessantadue livelli sotto la superficie del pianeta.

"Già uscire da qui sarà un problema" ti viene da pensare mentre decidi che passerai la notte nella grande torre a forma di Y adibita ad albergo, non lontano dallo spazioporto.

Prosegui alla nota **263**.

160

— Certo che lo sono — rispondi, ergendoti in tutta la tua statura. — E in quanto avete detto, nobile patrizio di Siwenna, c'è molta verità. La Fondazione affronterà il generale e sconfiggerà le forze dell'Impero.

L'uomo ti guarda dal basso verso l'alto con uno strano sorriso. Sembra stia misurando la tua gioventú dall'alto dei suoi anni.

— Buona fortuna! — riponde infine, dopo un lungo silenzio. — Ne avrete bisogno.

Prima di andartene guardi ancora fisso il vecchio

e gli chiedi, scandendo bene le parole, una cosa che ha omesso: — Come si chiama il generale dell'Impero che avete incontrato?

— Bel Riose — risponde subito il vecchio. — Mi pareva di avervelo detto.

Prosegui alla nota **216**.

161

Man mano che l'Impero si disintegrava, le regioni esterne si trasformavano in regni indipendenti. La Fondazione venne minacciata da questi nuovi stati. Tuttavia manovrando questi regni gli uni contro gli altri, sotto la guida del primo Sindaco, Salvor Hardin, la Fondazione riuscí a mantenere un precario equilibrio e a salvaguardare la propria indipendenza. Essendo l'unico pianeta a possedere energia atomica in mezzo a mondi tornati alla barbarie, che si servivano di fonti d'energia come il carbone e il petrolio, riuscí ad avere un ascendente soprannaturale nei confronti dei pianeti circonvicini, diventando in breve il loro centro religioso.

Se vuoi approfondire questo periodo della storia

della Fondazione leggi la nota **333**, altrimenti leggi la nota numero **81**.

162

Sei stato chiamato all'uscita B33 per comunicazioni urgenti.

Se vuoi recarti dove ti richiedono leggi la nota **112**, in caso contrario prosegui alla nota numero **290**. Attenzione però: per leggere la nota 112 devi possedere un punteggio almeno medio di SPREGIUDICATEZZA.

163

Dopo aver diminuito di un punto il tuo CORAGGIO per questa brusca ritirata da Synnax, ti affretti a mettere al massimo gli iposostentatori prima di inserire i motori verticali che permettono alla tua astronave di lasciare rapidamente lo spazioporto.

Fai rotta sulla tua base d'esplorazione (per conoscere il numero di nota da leggere, cerca nell'apposito spazio sul *Diario personale*).

164

"Sa troppe cose, legge troppo bene nel disegno della psicostoria" ti viene da pensare. In quel momento un pensiero, come una rivelazione, ti passa per la testa mentre lo stai guardando con la coda dell'occhio: la Seconda Fondazione! È un membro della Seconda Fondazione.

Ecco perché non ne avevi mai sentito parlare in precedenza, anche se come capo dell'Associazione conosci personalmente quasi tutti i mercanti indipendenti. È comparso dal nulla al momento della

vittoria: probabilmente ha vigilato sullo svolgimento del Piano Seldon, agendo nell'ombra.

Con amarezza pensi che non saprai mai quanto del successo sul Leone della Ventesima Flotta spetti a te e quanto invece a lui.

Ben presto però i tuoi pensieri si rasserenano. E anche se fosse un rappresentante della Seconda Fondazione? L'importante è aver sconfitto l'Impero, l'importante è stare dalla stessa parte del tavolo.

Mentre guardi l'uomo con maggiore simpatia e con il cuore sollevato, leggi la nota **350**.

165

— Il governo è debole — lamenta il terzo uomo — e il Principe dei Mercanti è un idiota.

Il quarto guarda gli altri tre uno dopo l'altro e si toglie il sigaro di bocca. Lo fa cadere nell'inceneritore. Poi scandisce con tono sarcastico: — Immagino che il signore che ha parlato per ultimo parli piú che altro per dar aria ai denti. Mi pare inutile ricordarvi che il governo siamo noi.

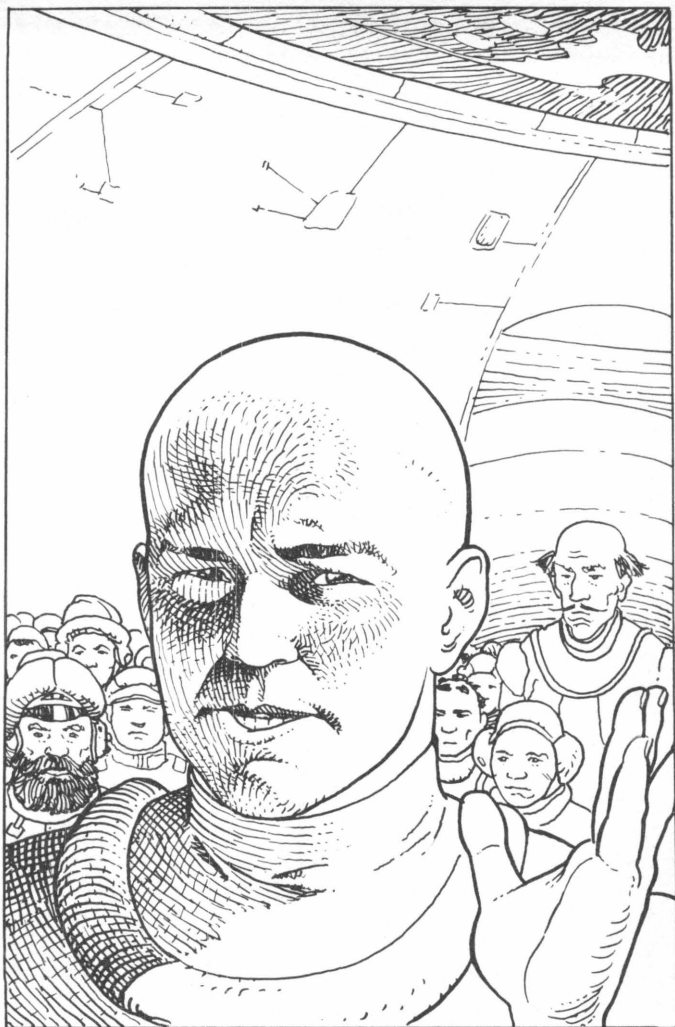
Gli altri assentono con un mormorio.

Nel tuo angolo fremi di sdegno. Non è possibile parlare in maniera cosí arrogante, per giunta in presenza di un rappresentante del Principe.

Se decidi di interromperli e intervenire prosegui alla nota **193**, altrimenti leggi la nota numero **257**.

166

— Accetto la sfida — rispondi con semplicità. — Un vicolo cieco psicostorico contro una volontà libera. Si dia inizio alle manovre contro la flotta imperiale!

Non fai in tempo a vedere il lampo di gioia negli

— Accetto la sfida — rispondi con semplicità. — ... Si dia inizio alle manovre contro la flotta imperiale! (166)

occhi del consigliere militare che sta per precipitarsi fuori dalla stanza, che un evento inaspettato ti colpisce alla nota **236**.

167

L'attrezzatissimo spazioporto di Santanni è il punto ideale per stabilire la tua nuova base d'esplorazione, alla quale farai capo per le prossime missioni.

Nello spazio riservato sul *Diario personale* segna "Santanni" come nome di pianeta e "344" come numero di nota.

Consulta ora la tabella seguente per scegliere il prossimo sistema da visitare.

DESTINAZIONE	*NOTA DA LEGGERE*
Locris	**289**
Pleuma	**41**
Siwenna	**72**
Synnax	**313**
Whassalian	**239**

168

L'accerchiamento della Ventesima Flotta stringe da vicino ormai gli spazi vitali della Fondazione. Pur cercando di non impegnarsi in altri scontri in campo aperto, i vostri piloti compiono atti di eroismo e sacrificio ogni giorno per mantenere aperte le rotte vitali per gli approvvigionamenti di Terminus.

Le minuscole astronavi della Fondazione appaiono nello spazio e si lanciano contro il grosso dell'armata del generale Riose. Passano tra le enormi navi

imperiali senza sparare un colpo, senza lanciare un raggio, e cosí come sono arrivate scompaiono, mentre i vascelli imperiali si dispongono all'attacco. Si vedono vampate squarciare il buio dello spazio, mentre due minuscole astronavi saltano in aria disintegrate, ma le altre riescono a scomparire.

Le gigantesche navi con il simbolo del Sole e dell'Astronave si lanciano all'inseguimento senza risultato, quindi ritornano alla base. Mondo dopo mondo, la Ventesima Flotta imperiale continua a costruire la rete che sta per circondare del tutto le forze della Fondazione.

In questo delicatissimo frangente recati a leggere la nota **20**.

169

Negli ultimi anni, presso l'Istituto di cibernetica applicata dell'Università di Terminus, è stato studiato un numero considerevole di codici correttori che possono essere utilizzati per ridurre il tasso di errore su diversi dispositivi di memorizzazione. La tua tesi di Brevetto è un'intelligente comparazione di questi metodi.

Tra i vari codici che prendono il nome dai loro ideatori, hai studiato i codici di Golay, che sono in grado di correggere fino a tre errori per parole di memoria lunghe ventitré bit. I codici di Bose, Chauduri e Hocquenghem (BCH) generalizzano quelli di Hamming per correggere errori multipli, e sono usati nelle grandi memorie a semiconduttore e nelle comunicazioni via iperonde. I codici di Reed-Salomon generalizzano i codici BCH, poiché costruiscono le parole di codice su alfabeti non binari e sono i codici piú largamente usati sui dispositivi di memorizzazione ottica. I codici di Hsiao,

infine, trovano impiego in alcuni dispositivi commerciali.

Il tuo lavoro viene apprezzato dalla commissione esaminatrice, nonostante alcune lacune che riesci a mascherare con abilità.

Aumenta per questo di due punti la tua SPREGIUDICATEZZA e di uno la tua ASTUZIA sul *Diario personale* e - forte della tua tesi di Brevetto - recati alla nota **137**.

170

— L'articolo non spiega perché Riose è stato richiamato — mormori tra te e te — ma che importa? La guerra con la Fondazione è finita, e in questo momento Siwenna è in rivolta. Guarda, guarda... — la tua voce si fa debole. — Chissà se ci sono altre notizie...

Le notizie continuano ad arrivare alla spicciolata nei giorni seguenti: i rapporti che leggi via via mostrano con chiarezza sempre maggiore che si tratta di un'enorme montatura.

Il generale è stato genericamente accusato di essere in contatto con elementi sovversivi della corte. Bel Riose, l'ultimo grande generale dell'Impero, il Leone della Ventesima Flotta idolatrato dai suoi uomini, è stato eliminato da una congiura di palazzo a Trantor, alla corte di Cleon II.

Per te e per la Fondazione comunque questa notizia cambia la vita, come vedrai alla nota **298**.

171

Hai attaccato discorso con un paio di viaggiatori al bar dell'albergo, ma non si può dire che tu ne abbia cavato molte informazioni.

Sí, in effetti un religioso proveniente da Synnax ti ha riferito di aver sentito qualche diceria a proposito del "comandante", come tutti là chiamano il generale dell'Impero.

Per conoscere i dettagli devi forzare l'uomo a parlare, e ti serve dunque un punteggio almeno medio di DECISIONE e anche di SPREGIUDICATEZZA: in questo caso puoi andare alla nota **8**; altrimenti leggi la nota **209**.

172

La tua voce trema d'indignazione. — Piegheremo il Leone della Ventesima Flotta con la forza delle armi! — esclami.

Il consigliere militare si erge in tutta la sua altezza e ti guarda con ammirazione. Finalmente è riuscito a convincerti alle sue idee.

Una voce però si leva dalla schiera di funzionari minori che hanno seguito la discussione.

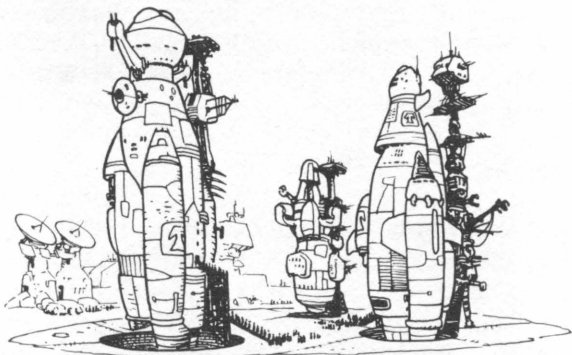
— Voi non piegherete proprio nulla con la forza delle armi! — esclama un uomo minuto, con due baffetti sottili e una voce troppo acuta. Non ti riesce di ricordarti quale sia il suo ruolo nel complesso cerimoniale che ormai si è installato anche su Terminus, ma ti pare di averlo già visto, silenzioso e untuoso come molti altri funzionari del seguito.

— E perché, di grazia, vi esprimete in questo mo-

do? Chi mi impedisce di dare questo ordine? — chiedi incuriosito.

— Il Piano Seldon. — L'uomo ti guarda negli occhi, ergendosi per quanto consentito dalla sua statura. — La psicostoria non vi darebbe scampo.

— Sostenete che questa scienza è in grado di predire che se io attaccassi la flotta imperiale perderei la battaglia per tale ragione? Intendete dire che io non sono altro che un piccolo robot che segue una via predestinata verso la propria distruzione? — la tua voce ha uno scatto d'ira.

Leggerai la risposta alla nota **56**.

173

Scendi su Pleuma con molte speranze, ma nessuno riesce a darti notizie sullo spiegamento delle flotte imperiali. Quando nomini il vecchio Impero la reazione comune di tutti quelli che hai interpellato è la stessa: sgranano tanto d'occhi e ti chiedono increduli se sei certo che esista ancora.

Non è certo in questo modo che ne saprai di piú su Bel Riose, il vostro temibile avversario. Decidi pertanto di ritornare alla tua nave, dopo aver perso

un punto di ASTUZIA sul *Diario personale* (se ce l'hai) per non aver previsto questo insuccesso.

L'unico aspetto positivo della sosta sul pianeta consiste nella riparazione del computer di rotta che nel frattempo è stata effettuata.

Lasciato lo spazioporto di Pleuma dopo il tradizionale brindisi d'addio a base della locale acquavite, ritorni indietro alla tua base d'esplorazione (leggine il numero di nota sul *Diario personale*).

174

Soltanto Lip Martius ti accompagna nella pericolosa missione che questa volta ti sei assegnato da solo: raggiungere il generale Bel Riose e affrontarlo di persona, cercando di scongiurare il pericolo di uno scontro frontale di armate spaziali tra la Fondazione e l'Impero.

È su Askone che riesci a rintracciarlo, dopo essere passato con la tua piccola astronave praticamente in mezzo alle maglie dell'accerchiamento nemico. Una volta ancorata la tua nave in un hangar dello spazioporto, ti presenti al corpo di guardia come un ambasciatore della Fondazione, affermando di voler conferire con il comandante della Ventesima Flotta.

Verrai scortato al suo cospetto alla nota **30**.

175

La tua risposta cade nel silenzio della folla. Lip Martius ti nota benissimo, ma dal gesto sbrigativo della sua mano capisci che hai sbagliato e ti sei giocato la tua grande occasione.

Azzera il tuo punteggio di FORTUNA sul *Diario personale*.

Peccato! Devi recarti ora alla nota **33**.

176

«Comunque sia, al momento giusto attaccheremo frontalmente la Fondazione e metteremo in atto la tattica di accerchiamento *Maxit*» esclamò Bel Riose con decisione.

«Vi prego di tener presente, signore, che non si può conoscere a fondo, tanto da attaccarlo in modo intelligente, un mondo che si è sviluppato isolatamente da un paio di secoli, dopo aver raccolto notizie sporadiche sulle loro attività. Potrebbero possedere alcune armi segrete.»

«Io sono un soldato, non un eroe da fumetti, tenente. E comunque abbiamo fatto un prigioniero, che tra l'altro appartiene a un gruppo economico separatista di mercanti.»

«L'avete interrogato, signore?»

«Mi è stato utile, ma non in modo determinante. La sua astronave è minuscola. Il nostro mercante vende giocattoli, se non altro divertenti. Ho intenzione di spedirne qualcuno dei piú interessanti a Sua Maestà come curiosità. Naturalmente l'astronave ha delle caratteristiche tecniche veramente interessanti, purtroppo io non riesco a comprenderle.»

«Ma avrete certamente tra i vostri uomini qualcuno in grado di esaminare la nave» fece notare Arundel, preoccupato, dimenticandosi perfino di aggiungere "signore".

Alla nota **118** conoscerai la risposta che il generale Riose diede a Sepp Arundel.

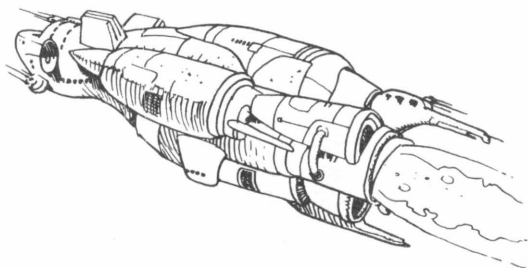
177

Le equazioni del moto dell'astronave sono

$$100x+y-10x-y=v$$

$$10y-x-10x-y=v/2$$

Da ciò si ricava che $v=90x$ e $6x=y$. Va ora osservato che tanto x quanto y devono essere cifre comprese tra zero e nove, per cui dev'essere $x=1$, $y=6$. La velocità dunque è di novanta parsec all'ora e i tre ologrammi indicavano rispettivamente sedici, sessantuno e centosei parsec.

Azzera i tuoi punteggi di FORZA e MEMORIA e procedi alla nota **267**.

178

— La guerra... la guerra è finita! — senti urlare da tutte le parti.

Ti sporgi in punta di piedi su un mare di teste, ma è difficile capire qualche parola dal notiziario olovisivo.

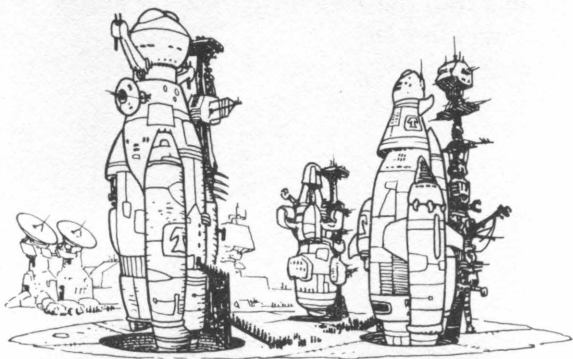
Apri allora il giornale che hai appena comperato e una notizia incredibile ti sorprende in fondo alla prima pagina. Vai a leggerla alla nota **12**.

179

E cosí non ti viene in mente nulla e te ne stai zitto.

Non solo devi azzerare subito il tuo punteggio di

CORAGGIO sul *Diario personale*, ma hai perso un'occasione d'oro per farti conoscere dal grande Lip Martius.

Abbandoni avvilito l'hangar dello spazioporto e ti rechi alla nota **33**.

180

Grazie ai buoni uffici dei due mercanti non allineati nel Consiglio, vieni convocato dalla Corporazione e nel silenzio teso della grande aula, sotto l'ologramma tridimensionale di Hari Seldon che ti guarda sereno dall'alto delle sue previsioni psicostoriche, esponi i risultati del tuo peregrinare in giro per i Domini Esterni e le tue idee sul modo di affrontare Bel Riose.

Se hai un alto punteggio di DECISIONE e CARISMA prosegui alla nota **46**, se sussiste una sola delle due condizioni leggi la nota **134**, altrimenti vai alla nota numero **214**.

181

— Posso spiegarvelo in quattro parole — risponde

Forell sorridendo. — È un generale dell'Impero o perlomeno un grado militare corrispondente. È un giovane che ha dato prova della sua capacità in campo militare, perlomeno cosí mi è stato detto, ed è l'idolo dei suoi uomini. Una carriera veramente romantica. Le storie che raccontano su di lui sono per metà inventate, tuttavia la sua personalità dev'essere notevole.

— E chi ha dato queste informazioni? — domanda il secondo personaggio.

— L'equipaggio della nave catturata. Possiedo tutti i documenti registrati su disco ottico e li ho messi al sicuro. Piú tardi, se lo desiderate, ve li mostrerò. Potrete parlare voi stessi agli uomini. Qui vi ho detto semplicemente l'essenziale.

— Come sapete che vi hanno detto la verità? Come avete fatto a farli parlare?

Forell corruga la fronte. — Caro signore, non sono stato gentile negli interrogatori. Li ho strapazzati e mi sono servito senza pietà del rivelatore psichico. Hanno parlato e potete credere che hanno detto la verità.

Questa affermazione provoca un tremito di ribrezzo in te e negli altri. Dopo un attimo di silenzio si leva una voce alla nota **135**.

182

Le regole della tattica *Maxit* sono semplici:

1. il fulcro delle ostilità è rappresentato da una sottolineatura nello schema; è da qui che prende avvio la battaglia;
2. il primo contendente colpisce un'astronave rappresentata da una casella sulla riga orizzontale del fulcro delle ostilità, diversa da questa; il valore di quell'astronave viene accreditato a

suo favore e la nave cancellata, portando a zero il numero scritto nella casella, che diventa il nuovo fulcro delle ostilità;

3. il secondo contendente risponde in maniera analoga, ma muovendosi verticalmente a partire dal fulcro delle ostilità; la casella viene azzerata e viene aggiornato il punteggio dei due contendenti: le caselle sbiancate diventano ingiocabili per il resto della partita;
4. la battaglia termina quando uno dei due contendenti non ha piú mosse possibili: vale allora il punteggio conseguito fino a quel momento.

Ritorna ora alla nota che stavi leggendo prima di giungere qui.

183

Si tratta di registrazioni autentiche d'epoca. Hober Mallow, uno dei grandi padri della Fondazione, è lí che sembra vivo sul tuo schermo panoramico iperconvesso.

Sei su un punto della registrazione in cui Mallow sta discutendo con l'amico e consigliere Ankor Jael nel suo lussuoso appartamento al centoduesimo piano di un grattacielo nel centro di Terminus.

— D'accordo, e allora? Jael, fammi entrare nel Consiglio e io batterò Sutt.

Jael, dopo un momento di silenzio, risponde: — Non lo so. Ma che cos'è la storia del prete linciato? È una fandonia, vero?

— No, no, è verissima — risponde Mallow senza scomporsi.

Jael fa un fischio. — Ha delle prove in mano?

— Penso di sí. — Mallow esita, poi aggiunge: — Jaim Twer ha lavorato per lui fin dall'inizio, benché nessuno dei due sapesse che me ne ero accorto. E Jaim Twer può testimoniare contro di me.

— Uh-m-m. Male, molto male — dice Jael scuotendo la testa.

— Male? Che c'è di male? Quel prete si trovava sul pianeta abusivamente, contro le stesse leggi della Fondazione. Era stato adoperato dal governo di Korell come esca, anche se involontaria. Per agire con buon senso avevo una sola scelta e la mia azione è stata perfettamente legale. Se mi porta davanti a un tribunale, farà solo la figura dello stupido.

Se vuoi vedere come procede il racconto, leggi la nota **265**; se preferisci usare il telecomando per spostarti velocemente in avanti, leggi la nota **139**.

184

In occasione di questa grande festa, la delegazione siwenniana, capitanata da Ducem Barr, uno dei piú fieri oppositori del regime imperiale, firma la Convenzione, e Siwenna diviene cosí la prima provincia a passare ufficialmente dal dominio diretto dell'Impero sotto la sfera d'influenza economica della Fondazione.

Cinque grandi astronavi imperiali in assetto di guerra - catturate quando Siwenna si è ribellata die-

tro le linee della flotta imperiale di confine ormai prossima al disfacimento - passano sul cielo di Terminus, enormi e poderose, facendo tuonare le batterie in segno di saluto.

Mentre sei ancora rintronato dal baccano, si avvicina Lip Martius. Vuole presentarti un mercante dell'Associazione che - a suo dire - ha visto giusto nella storia dei turbinosi eventi del confronto tra la Fondazione e l'Impero.

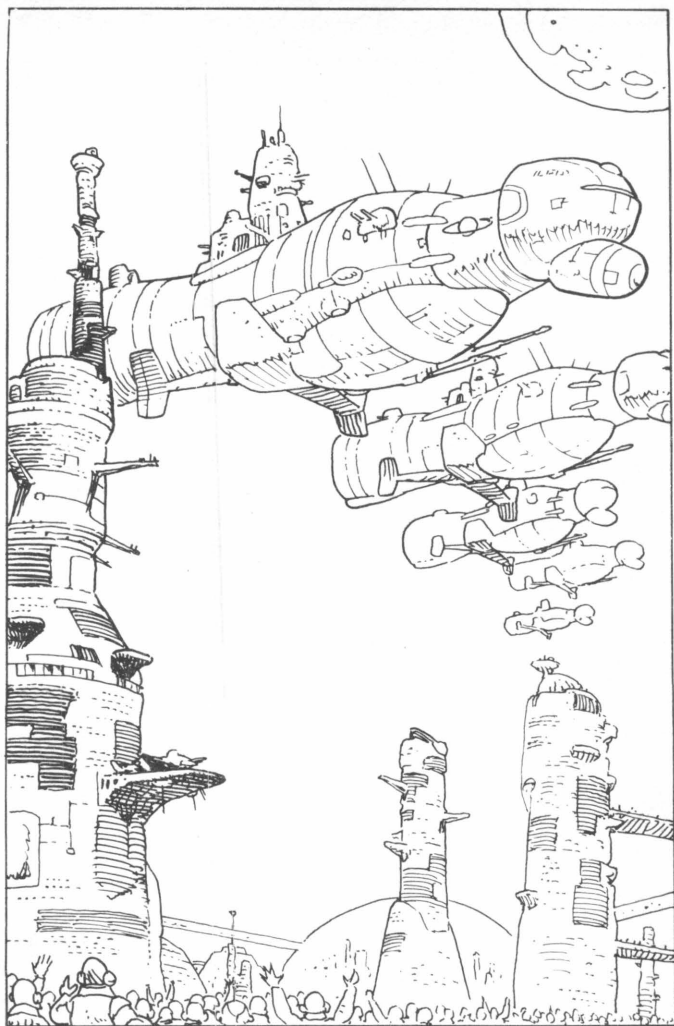
Gli stringerai la mano alla nota **60**.

185

Controlla di aver rispettato tutte le regole nel riempire la griglia della nota 125. Se cosí è stato, conta quanti dei nomi dei sedici pianeti sei riuscito a sistemare nella griglia e prosegui alla nota indicata nella tabella seguente.

NUMERO NOMI NELLA GRIGLIA	*NOTA DA LEGGERE*
Meno di 10	**47**
11 o 12	**321**
13 o 14	**89**
15	**23**
16	**117**

186

Poi Devers riprende rivolto a te: — Voi, signore, e anche tutti gli altri, eravate convinti che per battere l'Impero bisognasse dividere l'Imperatore dai suoi generali. Ebbene, avevate ragione per quanto riguardava il principio della discordia. Tuttavia sba-

Cinque grandi astronavi imperiali in assetto di guerra... passano sul cielo di Terminus... (184)

gliavate pensando che questa frattura interna sarebbe stata provocata da azioni individuali. Qualcuno, per esempio, avrebbe tentato attraverso la corruzione e le bugie. Altri si sarebbero appellati all'ambizione e alla paura. Eppure, malgrado tutti gli sforzi, non avrebbero ottenuto nulla. In effetti, dopo ogni tentativo, la situazione non poteva che peggiorare. E mentre tutti i migliori cervelli di Terminus, compreso il vostro — e qui fa un impercettibile inchino nella tua direzione — si dibattevano alla ricerca disperata di una soluzione, il Piano Seldon si sviluppava secondo il progetto prestabilito.

Devers volta le spalle e si affaccia alla balconata che guarda sulle luci della città in festa. Dice con voce nasale profonda, che gli conferisce un tono quasi sacrale: — C'era una traccia ben definita che guidava tutti noi: il forte generale e il grande Imperatore, il nostro mondo e il suo mondo... la via che Hari Seldon aveva spianato. Egli sapeva che un uomo come Riose avrebbe dovuto fallire, poiché era lo stesso successo che comportava il suo fallimento: maggiore il successo, piú certo il fallimento.

— Non posso dire che vi siate spiegato molto piú chiaramente di prima — esclama Forell ridendo.

Se hai un alto punteggio di CARISMA, un sospetto improvviso ti passa per la mente alla nota **324**; altrimenti prosegui alla nota **350**.

187

Per aumentare la densità dei bit per traccia si può cercare di ridurre le dimensioni della singola cella magnetica, lunga all'incirca una decina di micron; inoltre è della massima importanza che il sistema, composto da mezzo e testina, fornisca buone prestazioni alle alte frequenze.

Ci sono motivi intrinseci che pongono un limite minimo alla lunghezza di una cella in circa un micron, cui corrisponde una densità lineare per traccia di 25.400 bit per pollice, all'incirca una volta e mezzo quella attuale. Gli studiosi dell'Università di Terminus ritengono inoltre possibile un dimezzamento della larghezza della traccia rispetto al valore odierno, raddoppiando cosí la densità di traccia.

Piú che all'incremento della densità longitudinale, attualmente si punta all'aumento della densità di traccia per pollice trasversale: un tale aumento è strettamente dipendente dalla capacità della testina di lettura di posizionarsi accuratamente sulla traccia desiderata.

Se ti interessa approfondire gli ulteriori sviluppi della registrazione magnetica prosegui alla nota **65**, altrimenti leggi la nota numero **141**.

188

Se hai un alto punteggio di FORTUNA, mentre resti in attesa degli eventi ti imbatti in qualcosa di interessante alla nota **336**; in caso contrario devi ritornare alla nota **314**.

189

Detta x la distanza incognita cercata, v e v' le velocità rispettive delle due astronavi, per risolvere il problema bisogna impostare le due equazioni di moto rettilineo uniforme, valide al momento del primo incontro al tempo t:

$0{,}720 = vt$, $x - 0{,}720 = v't$

e le corrispondenti equazioni al momento del secondo incontro al tempo z:

$(x + 0{,}1) = vz$, $(2x - 0{,}1) = v'z$.

Eliminando e risolvendo il sistema si trova che la distanza x è di 2,06 parsec.

Prosegui alla nota **339**.

190

Colpire l'astronave con il valore *nove* nell'angolo in alto a sinistra non è stata una grande idea. Bel Riose ha risposto colpendo un *quattro* in prima riga. Tu hai preso allora l'astronave da *due* in centro, lasciando al generale quella da *otto* alla sua destra. Lo scontro si è concluso con la tua cattura dell'astronave da *due* in ultima riga a destra, lasciando l'angolo sinistro con un *due* a Riose per concludere infine con un *uno* a tuo favore.

Il punteggio parziale di questa seconda fase dello scontro è quattordici a quattordici, e ciò ti costringe a concludere sconfitto di due punti questo cruento confronto con la Ventesima Flotta imperiale.

Perdi tutti i tuoi punti di FORZA sul *Diario personale* e prosegui alla nota **168**.

191

Mallow risponde con calma. — Non sono certamente in grado di farlo.

Barr sorride. — Mi basta questa risposta. Non è mia abitudine sottoporre gli ospiti a domande indiscrete. Ma se esistono maghi e voi siete uno di loro, un giorno ne atterreranno molti. Forse sarà un bene. Abbiamo bisogno di sangue nuovo. — Parla sottovoce come rivolgendosi a se stesso. — E ora il nuovo Viceré ha le stesse mire del vecchio Wiscard.

— Anche lui vuole la corona di Imperatore?

Barr annuisce. — Sono dicerie che mio figlio ha sentito. È riuscito a entrare nella centrale. Vive a

contatto con gli uomini del governatore e mi racconta tutti i pettegolezzi. Il nostro Viceré non rifiuterebbe di certo la corona di Imperatore, ma vuole coprirsi la ritirata. Si dice che stia manovrando in modo che se non riuscirà a sedere sul trono imperiale, fonderà un altro Impero nei pianeti barbari. Alcuni affermano, ma io non ne sarei tanto sicuro, che ha già dato in moglie la propria figlia al re di un sistema solare della Periferia.

— Se si dovesse dar retta a queste storie... Come si chiama questa figlia?

— Licia.

— Ma allora è vero, l'ho conosciuta io stesso. È moglie del Commodoro Asper Argo su Korell!

Da questo punto in poi è una storia che conosci. Guadagna due punti di MEMORIA e uno di TALENTO sul *Diario personale* per le notizie che hai appreso, interrompi a questo punto la visione del disco ottico e recati alla nota **297**.

192

Lasci lo spazioporto di Whassalian, dopo aver spostato qui la tua base d'esplorazione, alla quale farai capo per le prossime missioni.

Cambia nello spazio riservato sul *Diario personale* il nome di questo pianeta e di questa nota.

Scegli adesso la tua prossima meta consultando la tabella seguente.

DESTINAZIONE	*NOTA DA LEGGERE*
Locris	**289**
Pleuma	**86**
Synnax	**313**

193

Se hai un alto punteggio di CARISMA oppure di FORZA puoi leggere la nota **275**; in caso contrario recati alla nota **347**.

194

— Ma sa che non l'avevo capito! — esclama la ragazza, rialzandosi e scoppiando a ridere, facendoti cosí fare anche la figura dello sciocco.

Azzera la tua ASTUZIA sul *Diario personale*.

Ora che sei riuscito comunque a rompere il ghiaccio e a sentire la sua voce assai melodiosa, cosa le dici?

— Ma sapete che siete veramente uno schianto? (recati alla nota **152**);

— Ma come avete fatto ad arrivare qui cosí presto? (vai alla nota **288**);

— Posso accompagnarvi all'astrobar del piano superiore? (prosegui in questo caso alla nota **78**).

195

Il problema non è semplice e dovrai usare lo spazio delle ANNOTAZIONI sul *Diario personale* per fare qualche calcolo, se vuoi ritrovare il numero della nave del mercante askoniano e presentarti all'appuntamento.

Dimezza intanto il tuo punteggio di TALENTO sul *Diario personale*, arrotondando all'intero inferiore se necessario.

Indica con x, y, z e k le cifre che compongono il numero della nave del mercante, con $0<x\leqq 9$, $0\leqq y\leqq 9$, $0\leqq z\leqq 9$, $0\leqq k\leqq 9$, perché si tratta di un numero di quattro cifre e quindi la prima non può

essere zero. Cerca ora di esprimere in queste variabili le condizioni del problema.

Se sei capace, a questo punto, di trovare la risposta recati alla nota corrispondente alla somma delle cifre del numero che hai ottenuto. Se non è significativa o se comunque hai bisogno di ulteriore aiuto, leggi invece la nota **127**.

196

Il Luogotenente si è deciso a raccontarti per filo e per segno del suo incontro con Bel Riose, dopo aver visto la banconota da cento crediti che hai fatto balenare nel palmo della tua mano chiusa a pugno.

«Siete uno dei maggiori studiosi di antiche leggende di queste province, mi dicono» incominciò Riose.

«Ho semplicemente proseguito le ricerche intraprese da mio padre, dopo la sua morte, e allora mi aiutò un caso fortuito» rispose il Luogotenente. «Il fatto è che la fama di Hari Seldon era giunta anche qui su Pleuma.»

«E chi sarebbe Hari Seldon?»

«Hari Seldon era uno scienziato vissuto sotto il regno dell'Imperatore Cleon I. Era uno psicostorico, l'ultimo e il piú grande. Un tempo visitò anche Pleuma, quando era ancora un grande centro commerciale, ricco di arti e scienze, almeno cosí dicono.»

«Uh-m-m» mormorò Riose. «Qual è quel miserabile pianeta che non pretenda di essere stato un tempo un centro ricco e importante?»

«Mi riferisco a due secoli fa, quando l'Impero si estendeva fino alla Periferia della Galassia; quando Pleuma era un mondo interno e non una provincia semibarbara ai confini. In quei tempi Hari Seldon

predisse il declino della potenza imperiale e l'eventuale ritorno alla barbarie di tutta la Galassia.»

— E come reagí Riose a questa profezia? — ti viene da chiedere interrompendo il racconto. Leggerai la risposta del Luogotenente alla nota **22**.

197

Ti allontani dal bar e giri a lungo per lo spazioporto senza idee precise. Perdi quasi tutta la mattina inutilmente e questo ti costringe a dimezzare i tuoi punteggi di ASTUZIA e DECISIONE sul *Diario personale*, arrotondando all'intero inferiore se necessario.

Verso l'ora di pranzo ti imbatti nel vecchio mercante delle Stelle Rosse che ha lasciato i compari.

Accenni un saluto, anche se lo conosci solo superficialmente. Il vecchio risponde e ti fa cenno di seguirlo nella cabina della sua astronave alla nota **145**.

198

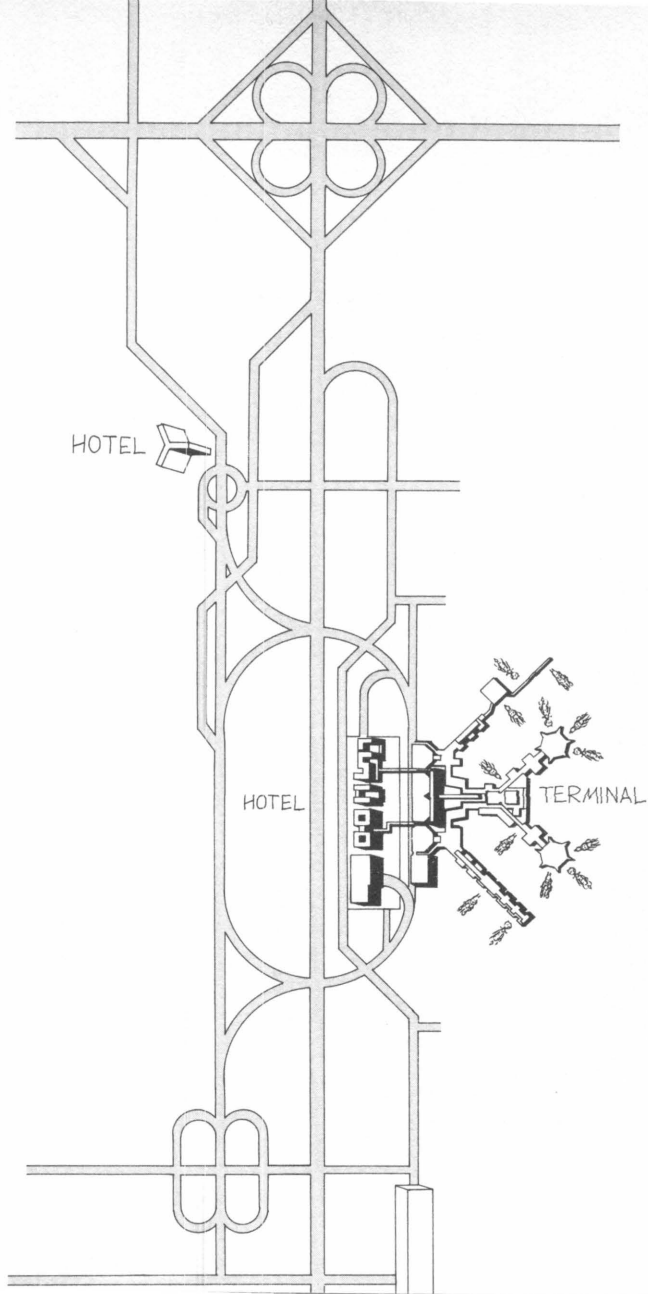
Giungi in uno spazioporto miracolosamente agibile, in mezzo al disastro che si è abbattuto sul pianeta a causa delle piogge torrenziali protrattesi per settimane.

Non ti par vero di riabbracciare il tuo equipaggio che ti ha aspettato consegnato sulla nave. Ordini di far rotta finalmente su Terminus, di ritorno dalla tua lunga missione esplorativa.

Ti presenterai all'Associazione dei Mercanti Indipendenti non appena sbarcato sulla Fondazione alla nota **300**.

199

Atterri nel vastissimo spazioporto di Santanni, rea-

HOTEL
HOTEL
TERMINAL

lizzato appena da qualche anno su progetto del grande urbanista e architetto Antonio Santelia. L'immensa mole di vie di comunicazione, che si estendono fino a sessantadue livelli sotto la superficie del pianeta, ti dà la sensazione che bisognerà tenere gli occhi bene aperti per scoprire qualcosa.

Scegli di recarti nell'albergo piú vicino, adiacente ai terminal dello spazioporto (prosegui in questo caso alla nota **233**), oppure preferisci andare all'hotel a forma di Y che si trova piú lontano, vicino ai nodi autostradali (recati allora alla nota **287**)?

200

La manovra è stata compiuta proprio al punto giusto.

Il nostromo cede alla tua motojeep il carburante sufficiente per percorrere duecento chilometri, tenendosi la quantità strettamente necessaria per tornare indietro.

I tuoi serbatoi tornano pieni fino all'orlo e questo ti garantisce un'autonomia di seicento chilometri dal punto in cui sei, cosa che ti permetterà di superare il deserto senza altri problemi.

Prosegui mandando al massimo la motojeep alla nota **266**.

201

Un generale dell'Impero, Bel Riose, minaccia la Fondazione.

Nella sua breve carriera, Riose si è guadagnato il titolo di Leone della Ventesima Flotta, e con pieno merito. Uno studio delle sue campagne militari lo rivela pari, in abilità strategica, al famoso Peurifoy e forse superiore allo stesso per l'ascendente sui suoi uomini.

Vivendo in un periodo di decadenza imperiale, però, non si possono nemmeno paragonare i suoi successi militari con quelli di Peurifoy.

Comunque ha modo in questo momento di dimostrare la sua abilità, poiché, primo fra i generali dell'Impero, sta attaccando la Fondazione in campo aperto.

È un momento gravissimo: Siwenna e Locris sono già cadute. Il Principe dei Mercanti è molto preoccupato.

Costretto a letto da un fastidioso attacco di artrosi, ha mandato te in sua vece a un'importantissima riunione tra i piú influenti membri della Corporazione, che dovranno decidere il da farsi.

Guadagna quattro punti di CARISMA e due di FORZA sul *Diario personale* per questo importante incarico e recati alla nota **5**.

202

Ducem Barr solleva lo sguardo dal tavolo pieno di carte e ti guarda con stupore.

— Che cosa volete da me? — chiede con freddezza dopo un attimo di imbarazzo.

— Voglio alcune informazioni — rispondi sbrigativo.

— Non ve le darò. Andatevene. Non avete alcun modo di estorcermele con la violenza.

— Mio caro signore, viviamo in tempi difficili — riprendi, in tono paziente. — Voi avete amici e figli. Amate il vostro Paese. Suvvia, se decidessi di usare la forza, non sarei tanto stupido da attaccare proprio voi.

Barr cambia tono e ripete: — Che cosa volete? — Appoggia sul tavolino una tazza da tè vuota.

— Patrizio, ascoltatemi. Voglio notizie di un ge-

nerale dell'Impero. Un uomo che si dice abbia fatto una grande carriera militare...

— Questa — ti interrompe il vecchio con un gesto della mano — è un'epoca in cui i soldati che fanno carriera sono quelli che comandano le parate militari in costume nei giardini del palazzo imperiale nei giorni di festa o che scortano le astronavi di Sua Maestà Imperiale quando parte per i pianeti estivi.

Resti un attimo interdetto. Se hai punteggi alti di MEMORIA e di DECISIONE vai alla nota numero **316**, se sussiste una sola di queste condizioni recati alla nota **274**, altrimenti leggi la nota **6**.

203

La tua conoscenza del mondo della Fondazione è molto buona, per cui puoi incominciare subito questa avventura alla nota **101**, a meno che non desideri approfondire qualche notizia sulle precedenti avventure pubblicate in questa serie.

In quest'ultimo caso leggi il numero di nota riportato a fianco del titolo del libro che ti interessa nella tabella seguente.

TITOLO DEL GALACTIC FOUNDATION GAME	*NOTA DA LEGGERE*
L'esodo su Terminus	**255**
La conquista dei Quattro Regni	**333**
L'ascesa dei mercanti	**273**
La Repubblica di Korell	**241**

204

Fai bene i tuoi conti. Se confermi questa disposizio-

ne di strade leggi la nota **338**, se trovi un modo di fare meglio recati invece alla nota **116**.

205

La risposta purtroppo non è corretta. Il mercante di Pleuma ti prende sottobraccio e passa a spiegarti come fare il calcolo di una distanza su una rotta interplanetaria alla nota **189**.

206

Le tue doti attuali purtroppo non ti permettono di puntare al colpo di stato che secondo la tua sensazione offrirebbe alla Fondazione l'unica possibilità di sconfiggere l'Impero.

Triste e deluso, osservi la tua immagine olografica trasmessa da un proiettore situato in un negozio di apparecchi foto-ottici. Come sensazione e utilità è molto superiore a uno specchio: sembra che nella vetrina ci sia un secondo te stesso.

Osservando quell'immagine cosí vera, ma priva di realtà, prendi una grande decisione: ti darai da fare per far risalire le tue doti, a costo di lavorare giorno e notte.

Le conseguenze si vedono alla nota **48**.

207

Il nostromo è chino sopra un piccolo globo opaco, in attesa che dia qualche segno di vita. Il controllo direzionale sonda lo spazio lanciando i suoi segnali intermittenti. Seduto su una sedia in un angolo dell'angusta cabina dell'astronave, aspetti a tua volta pazientemente.

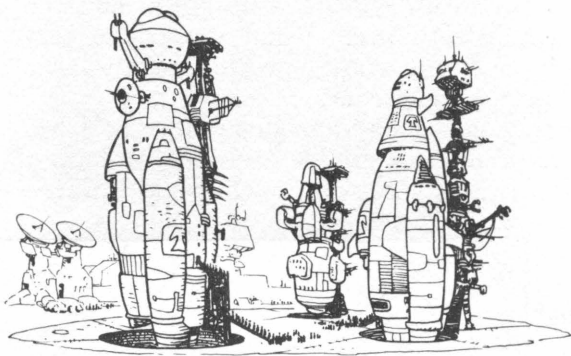
— Nessun segno di navi nemiche? — domandi.

— Le navi dell'Impero non sono da queste parti — ti risponde il nostromo. — Per la Galassia! Guai se fossero già qui, per la Fondazione non ci sarebbe piú tempo per reagire.

— Il controllo direzionale ha localizzato qualcosa! — esclami, rivolgendo l'attenzione del nostromo verso lo schermo, dove una piccola sfera opaca appare in una minuscola luce bianca. — Dev'essere Orsha II.

Per circa mezz'ora il nostromo segue attentamente quel fragile filo che tiene uniti attraverso l'iperspazio due punti distanti tra loro piú di cinquecento anni luce. Poi si toglie la cuffia, l'appoggia allo schienale e comunica nell'interfono a tutto l'equipaggio: — Prepararsi al Balzo finale nell'iperspazio.

Prosegui alla nota **324**.

208

— Certo. Perché non avrei dovuto confermare? — ti chiede il Luogotenente sinceramente stupito.

— E cosí sa dove venire...— mormori a bassa voce. Poi gli tendi improvvisamente la mano. — Gra-

— Il controllo direzionale ha localizzato qualcosa! — esclami... — Dev'essere Orsha II. (207)

zie dell'ospitalità, signore. Conserverò sempre un ottimo ricordo di questa sosta a Parmix.

Il Luogotenente te la sfiora appena e s'inchina cerimoniosamente. — La vostra visita è stata un onore per me. La nostra città è piccola, ma è tra le meglio amministrate di tutta Pleuma.

— Per quanto riguarda le informazioni che mi avete dato sul generale Riose, penso ciò basti a ricompensarvi. — Fai scivolare nella mano dell'uomo la banconota spiegazzata che hai stretto nel pugno con rabbia quando hai saputo che il generale Riose è al corrente del Piano Seldon e del ruolo del pianeta Terminus.

Il Luogotenente ti segue fino alla porta, poi mentre ti allontani esamina la banconota e borbotta sottovoce: — Crediti garantiti da possedimenti dell'Associazione dei Mercanti Indipendenti su Terminus, eh? Sono soldi buoni, per ora, ma sarà meglio cambiarli al piú presto.

Ritorna allo spazioporto di Pleuma alla nota **302**.

209

Tolta qualche notizia tutto sommato secondaria, solo per clemenza con te stesso non confessi che questa sosta su Santanni si è risolta praticamente in un mezzo fiasco: dimezza subito il tuo punteggio di SPREGIUDICATEZZA sul *Diario personale* (arrotondando all'intero inferiore se necessario) e ritorna allo spazioporto alla nota **167**.

210

Prosegui verso Locris, l'ultimo sistema che intendi visitare prima di rientrare su Terminus.

Il pianeta centrale, dove sorge la capitale, è lussu-

reggiante, grazie al clima subtropicale e all'abbondanza delle precipitazioni.

Sbarcherai su Locris dopo un breve e piacevole viaggio alla nota **38**.

211

Mallow continua: — Chi di voi può sostenere in buona fede che un uomo con un'educazione laica può ignorare cosa sia una Crisi Seldon? Esiste un solo tipo di educazione che esclude ogni menzione della storia pianificata da Seldon e conosce l'uomo solo attraverso una configurazione mitica. Seppi cosí, immediatamente, che Jaim Twer non era stato mai un commerciante. Mi resi conto subito che egli apparteneva a un ordine religioso e, senza dubbio, in quei tre anni che diceva di aver speso per formare un partito politico dei mercanti, era stato al servizio di Jorane Sutt.

Dopo una pausa studiata, Mallow riprende: — Al primo momento giocai al buio. Ignoravo le intenzioni di Sutt nei miei riguardi, ma poiché mi dava cor-

da, cercai di comportarmi in conformità. Sapevo che Twer doveva viaggiare con me come un guardiano in incognito per conto di Jorane Sutt. Ebbene, se il piano non fosse riuscito, ero certo che sarebbe stato escogitato un altro sistema del quale, forse, non mi sarei accorto in tempo. Un nemico noto è relativamente innocuo. Invitai Twer a venire con me, e lui accettò. Questo, signori del Consiglio, spiega due cose. Primo, vi dimostra che Twer non è affatto un amico che testimonia contro di me a malincuore e solo per dovere di coscienza, come l'accusa vorrebbe far credere. È una spia, pagata per il suo lavoro. Inoltre, spiega anche il mio comportamento in occasione della prima comparsa del prete che mi si accusa di avere assassinato. Di quel comportamento non si è ancora fatta menzione perché è praticamente ignorato.

In aula c'è di nuovo rumore. Mallow, accompagnandosi con un gesto teatrale, chiede al pubblico di far silenzio, poi si schiarisce la voce prima di continuare alla nota **75**.

212

La signorina ti guarda di sottecchi, poi decide che le sei simpatico, ti sorride e ti risponde:

— Ma come, non sapete che c'è un tunnel sotterraneo con veloci *tapis roulant* per i passeggeri tra l'uscita A13 e la B32?

La guardi improvvisamente illuminato: riprendi la corsa dopo un attimo, lanciandole un grido di ringraziamento e un bacio con la mano, mentre ti infili nella scala mobile che scende sotto l'uscita A13.

Dopo pochi minuti sbuchi all'uscita B32 avendo tagliato un bel po' di cammino alla nota **154**.

213

Lo standard generalmente accettato per le memorie di massa è molto stringente: il tasso di errore, detto anche *bit error rate* o BER, dev'essere dell'ordine di 10^{-12}, cioè è ammesso in media un errore ogni 10^{12} bit. Per ovviare agli errori e garantire questo elevato grado di affidabilità, si rendono ridondanti i dati memorizzati, introducendo alcuni bit aggiuntivi che controllano la correttezza delle registrazioni. Uno o piú bit vengono utilizzati allora per proteggere da errori un gruppo di bit, ad esempio un byte, secondo un determinato codice.

Si può usare un codice semplicemente per riconoscere la presenza di un errore (codice rivelatore di errore o *error detecting code*, EDC) oppure per individuare l'errore e correggerlo (codice correttore o *error correcting code*, ECC). L'utilizzo di questi codici consente ai dispositivi di memoria di funzionare regolarmente anche dopo centinaia di errori, trasformando memorie altamente inaffidabili in memorie altamente affidabili: nonostante i progressi della tecnologia, questo resta l'unico modo per realizzare grandi memorie con un elevato grado di affidabilità a costi ragionevoli.

Questo è l'argomento da cui prende le mosse la tua tesi di Brevetto.

Controlla il tuo punteggio di TALENTO sul *Diario personale*: se è alto prosegui alla nota **169**, se è medio vai alla nota **307**, altrimenti leggi la nota **59**.

214

Il tuo discorso purtroppo non riesce abbastanza convincente. Il piano d'azione che hai proposto viene respinto e per essere certo che tu non interferisca

nella politica estera della Fondazione in questo delicato momento, il Principe dei Mercanti in persona decide di relegarti in esilio sulla seconda luna di Anacreon.

Qui verrai raggiunto dalla ferale notizia che, schiacciati dalla paura, i rappresentanti della Fondazione hanno patteggiato la resa con il generale Bel Riose e che il Leone della Ventesima Flotta ha preso possesso di Terminus senza sparare un colpo.

Hai fallito l'obiettivo della tua missione: ormai la storia della Fondazione è uscita dai sentieri psicostorici del Piano Seldon e nessuno potrà evitare all'universo trentamila anni di caos e di barbarie.

L'insufficienza delle tue doti al momento della prova è stata l'unica causa di questo insuccesso: ricomincia da capo imboccando una strada diversa.

215

Non hai dato la risposta corretta. Te ne accorgi dall'aria visibilmente seccata di Martius, che invita gli altri a provare a loro volta a fornire la risposta esatta.

Hai perso un'occasione per avvicinare Lip Martius: azzera il tuo punteggio di TALENTO sul *Diario personale*.

Prosegui ora alla nota **33**.

216

Sei venuto su Siwenna per rintracciare il vecchio Ducem Barr che ha incontrato di recente il generale Bel Riose. Una volta concluso l'incontro con il vecchio patrizio siwenniano non ci sono altri buoni motivi per fermarsi.

Se vuoi tornartene alla tua astronave parcheggiata

allo spazioporto leggi la nota **124**; in caso contrario prosegui alla nota numero **62**.

217

Prima di scendere al bar hai deciso di provare a metterti in ascolto sulla tua radiolina a ultraonde. Con tua grande sorpresa, grazie anche, forse, all'antenna telescopica installata in cima all'hotel, proprio al centro della grande Y, sintonizzi subito un canale che trasmette qualcosa che ti sembra interessante.

Dopo esserti soffermato qualche minuto a studiare il da farsi, decidi di non scendere al bar e fai partire il piccolo registratore incorporato.

Troverai qualche informazione interessante recandoti alla nota **305**.

218

— Ho voluto semplicemente anticipare l'attacco di Forell — rispondi.

— No — ribatte Martius con irruenza — non era il modo giusto. Tu pretendi di aver previsto tutto, ma non hai spiegato perché permetti ai Quattro Regni di commerciare con l'Impero a loro esclusivo vantaggio. Il tuo piano di battaglia è di ritirarti senza combattere. Hai apertamente annunciato la tua politica di immobilismo. E hai promesso che anche nel futuro non ci saranno offensive. Per la Galassia, cosa credi si possa fare in una situazione del genere?

— Vuoi dire che la mia politica manca di fascino?

— Certo non ha alcuna presa sui sentimenti delle masse.

— È la medesima cosa.

— Svegliati, allora. Hai due alternative. O ti presenti al popolo con una politica estera dinamica, in-

dipendentemente dai tuoi piani personali, o ti adatti a un compromesso con Forell.

— D'accordo — rispondi. — Visto che non sono riuscito nella prima alternativa, tentiamo la seconda. Forell è appena arrivato.

Ti sei già incontrato con il mercante Forell altre volte in passato. Né tu né lui trovate cambiata la fisionomia dell'altro; è solo mutata l'atmosfera. Ora le posizioni di capo e suddito si sono invertite.

Forell siede senza stringere la mano a nessuno.

Gli offri un sigaro e chiedi: — Vi dispiace se rimane qui Martius? È stato lui a consigliarmi un compromesso. Può far da mediatore se la discussione si scalda troppo.

Forell si stringe nelle spalle. — Un compromesso vi farebbe comodo. In un'altra occasione fui io se non sbaglio a chiedervi di porre le vostre condizioni. Ora tocca a voi accettare le mie.

— Esatto, fatemele conoscere.

Se hai un punteggio di CARISMA almeno medio, Forell risponde alla nota **2**; in caso contrario prosegui alla nota numero **76**.

219

Purtroppo un recente mutamento di equilibri nei rapporti tra i pianeti dei Domini Esterni fa sí che siano tornati a galla vecchi rancori, cosí che i nativi di Lucreza come te non vengono ammessi senza visto su Siwenna.

Disgraziatamente non ne eri al corrente, altrimenti avresti potuto dichiarare di essere nato su Terminus, giacché prima di partire l'Associazione ti ha fornito alcuni documenti falsificati in tal senso, da usare in caso di necessità.

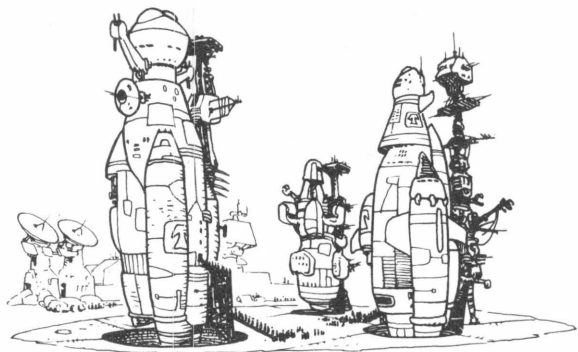
Cosí come stanno le cose, purtroppo, non puoi

sbarcare sul pianeta. Non ti resta altro che perdere un punto di FORTUNA, se ne possiedi, e ritornare alla tua base d'esplorazione (leggi sul *Diario personale* a che nota si trova).

220

— È sbarcato stamani su Santanni — sta dicendo uno dei due uomini.

— Lo spazioporto verrà probabilmente chiuso al traffico entro sera e gli imperiali prenderanno il controllo del pianeta — replica l'altro. — I traffici saranno bloccati per mesi e saremo costretti a pagare nuove tasse...

Non ti occorre sentire di piú. Schizzi dal tuo tavolo verso l'uscita alla nota **24**.

221

Il giovane non ha naturalmente sentito nulla di quanto ti possa interessare. Lo ringrazi ugualmente e ti fai consigliare a chi rivolgerti. Ti elenca tutta una serie di persone su Orsha, che sono indubbia-

mente giuste, ma che purtroppo non ti aiutano perché non hanno alcuna idea sui movimenti di un generale di cui non hanno mai sentito parlare.

Deluso e scornato, te ne torni allo spazioporto della nota **269**.

222

Parti salutato dal giubilo della folla, che ti permette di guadagnare due punti di CORAGGIO sul *Diario personale.*

Dopo molti chilometri di sabbia, deserto e solitudine giungi all'oasi del beduino assonnato quando sta albeggiando, alla nota **44**.

223

Senza un indirizzo preciso dove recarti è difficile trovare notizie su un pianeta grande e dalla vegetazione lussureggiante come Locris. I tuoi sforzi sono notevoli, ma riesci a rimediare soltanto una grande stanchezza e ritorni sconsolato all'astronave senza aver concluso nulla di positivo.

Diminuisci un punto di SALUTE sul *Diario personale*, se lo possiedi, e recati alla nota **155**.

224

Alla fine hai cambiato idea, perché non te la sei sentita di abbandonare Locris colpito da una calamità naturale di proporzioni inusitate.

La scelta ti fa onore, ma non ti evita di dover dimezzare il tuo punteggio di DECISIONE e FORZA sul *Diario personale* (arrotonda all'intero inferiore se necessario).

Prosegui poi alla nota **304**.

225

Ascolti con attenzione il resto della discussione, che dura però assai poco: i mercanti hanno fretta di ritornare alle rispettive astronavi per sbrigare i loro affari.

Quando la riunione si scioglie, decidi di seguire uno dei tre mercanti e di cercare di farti spiegare meglio il suo punto di vista.

Se segui l'askoniano alto e biondo, prosegui alla nota **73**; se accompagni il mercante di Locris dalla chioma fulva e leggermente strabico all'occhio sinistro, vai alla nota **15**; se preferisci infine cercare di attaccare discorso con il mercante piú vecchio che proviene dalle Stelle Rosse, leggi invece la nota **145**.

226

La signorina ti osserva in modo buffo, poi si sistema la tuta un po' gualcita dalla caduta, ti guarda ancora negli occhi e scoppia in una gran risata! Le sei evidentemente molto simpatico: aumenta di tre punti il tuo CARISMA sul *Diario personale*.

Mentre sorseggiate insieme una bevanda gassata a un tavolino dell'astrobar che si trova alla base del *peer* C guardando fuori verso la strada e volgendo le spalle alla porta, senti trambusto alle tue spalle.

Ti volti a guardare alla nota **34**.

227

Il Sindaco entra in sala e tutti i consiglieri si alzano.

Mallow bisbiglia: — Oggi tocca a me. Siediti qui e goditi lo spettacolo, Jael.

La seduta comincia e quindici minuti piú tardi Hober Mallow, tra il mormorio ostile dei consiglie-

ri, si alza e avanza fino al centro della sala, di fronte alla sedia del Sindaco. Un fascio di luce lo illumina interamente: la sua figura appare sugli schermi pubblici della città e sulle miriadi di televisori privati del pianeta.

Comincia a parlare con calma e senza incertezze.

— Per risparmiare tempo, accetterò come vere tutte le accuse portate contro di me in questo processo. La versione della pubblica accusa del linciaggio del prete è esatta in ogni particolare.

Si sente a questo punto un bisbiglio nella sala e dalla galleria viene un boato d'indignazione. Mallow aspetta pazientemente che ritorni il silenzio.

— Tuttavia, il quadro che vi è stato presentato non è affatto completo. Chiedo il permesso di colmare le lacune a modo mio. In un primo tempo vi sembreranno dettagli irrilevanti: vogliate scusarmi e ascoltate con pazienza. — Mallow non si cura di consultare gli appunti. Riprende: — Comincerò dal medesimo punto da cui è partita l'accusa: il giorno dell'incontro con Jorane Sutt e Jaim Twer.

Se questo racconto ti interessa, perché non ne conosci i dettagli, prosegui alla nota **9**; altrimenti vai avanti alla nota **75**.

228

Il problema non è facile, ripensaci. Se confermi questa disposizione di strade leggi la nota **36**, se trovi un modo di fare meglio recati invece alla nota **82**.

229

La velocità relativa delle due chiatte spaziali è di $60 \cdot 2 = 120$ chilometri all'ora e il tempo d'incontro dura esattamente dieci secondi. Azzera i tuoi punteggi di MEMORIA e TALENTO per non essere riuscito a rispondere al quesito.

Il mercante delle Stelle Rosse è piuttosto deluso del tuo scarso acume e ti congeda alla nota **267**.

230

In questo difficile momento ricordi con nostalgia la tua precedente missione esplorativa, che ti ha portato a conseguire la carica che oggi ricopri.

Se hai un alto punteggio di MEMORIA sul *Diario personale* lasci lo spazioporto di Terminus in gran segreto alla nota **174**; in caso contrario prosegui alla nota numero **314**.

231

La vita dei mercanti di oggi, comunque, deve sempre piú spesso fare i conti con le interminabili distanze dei Domini Esterni. Te ne sei reso conto frequentando lo spazioporto di Terminus e stringendo amicizia con alcuni mercanti, sia della Corporazione che Indipendenti, con i quali spesso chiacchieri all'astrobar del secondo piano.

Se hai punteggi di FORTUNA e TALENTO medi

o alti leggi la nota **133**, se la condizione vale per una sola di queste due doti vai alla nota **61**, in caso contrario prosegui alla nota **277**.

232

L'ufficiale ti ha fatto quasi correre, tanto il suo passo è veloce, fino all'uscita A15, dove vedi un assembramento di insegne imperiali e in mezzo ad esse spunta il generale Riose in persona.

Ti rendi conto improvvisamente di essere in pericolo: lo spazioporto potrebbe essere bloccato da un momento all'altro!

Ti giri e scappi, urtando un paio di viaggiatori, finché, proprio davanti l'uscita A14, sbatti in pieno addosso alla ragazza dalla tuta in keflar color blu metallico. Aumenta di un punto la tua MEMORIA sul *Diario personale*.

Che cosa le vuoi dire, mentre la aiuti a rialzarsi?

— Scusatemi, andavo di fretta (leggi la nota **194**);

— Ma come avete fatto ad arrivare qui cosí presto? (vai alla nota **288**);

— Ma sapete che siete veramente uno schianto! (recati alla nota **152**);

— Posso accompagnarvi all'astrobar del piano superiore? (prosegui in questo caso alla nota **78**).

233

L'albergo è confortevole e assolutamente tranquillo, grazie all'insonorizzazione totale e alle finestre completamente sigillate.

Se hai un alto punteggio di FORTUNA recati alla nota **317**, in caso contrario leggi la nota **171**.

234

La scelta non è stata proprio felice. È vero che guadagni un punto sul generale Riose, ma poiché non esistono altre mosse possibili per lui, lo scontro ha termine in questo momento, prima dell'abbattimento di tutte le astronavi.

Visto lo svantaggio accumulato in precedenza, hai perso di un punto questo confronto con la Ventesima Flotta imperiale.

Azzera il tuo punteggio di ASTUZIA sul *Diario personale* e recati alla nota **168**.

235

Mallow tace, aspettando che il vecchio continui il racconto. Poi domanda, esitante: — Che cos'è successo del vostro sesto figlio?

Barr sorride. — È salvo, è soldato nell'armata dell'ammiraglio sotto falso nome. È un cannoniere della sua flotta personale. Oh, no, non è come pensate. Non è un figlio snaturato. Ogni tanto viene a trovarmi e mi porta ciò che può. È lui che mi man-

tiene in vita. E se un giorno il nostro glorioso Viceré troverà la morte, sarà per mano di mio figlio.

— E voi rivelate queste cose a uno straniero? State mettendo in pericolo la vita di vostro figlio.

— No. Lo sto aiutando, perché gli indico un nuovo nemico. Se io fossi amico del Viceré tanto come sono suo nemico, gli direi di allineare le sue navi ai confini.

— Perché? Non esistono navi al confine?

— Ne avete incontrate? Avete incrociato pattuglie che vi abbiano fatto domande? Con le poche navi che possediamo e le continue rivolte interne non siamo certo in grado di proteggerci da un eventuale attacco esterno. No, i pianeti della Periferia non hanno mai costituito una minaccia per noi, fino a oggi quando siete apparso voi.

— Io? Ma io da solo non posso costituire un pericolo.

— Altri vi seguiranno.

Mallow scrolla la testa lentamente, poi soggiunge: — Non credo di capirvi.

Onum Barr si spiega alla nota **93**.

236

L'omino che ti ha parlato della necessità psicostorica è in realtà un agente della Seconda Fondazione. Una volta resosi conto dell'inutilità del suo intervento e della tua convinzione di avviare lo scontro frontale, che fatalmente farebbe uscire la storia della Fondazione dai binari psicostorici preparati da Hari Seldon, non ha esitazioni e decide di sacrificarsi per proteggere la sua missione. Estrae dalla giacca uno stiletto acuminato e con una foga inaspettata si scaglia contro di te.

Non fai in tempo a reagire e cadi sotto la mano

L'omino... non ha esitazioni e decide di sacrificarsi per proteggere la sua missione. Estrae dalla giacca uno stiletto acuminato... (236)

assassina. Purtroppo la tua avventura finisce con questa nota: dovrai proprio ricominciarla da capo.

237

L'Impero Galattico era in piena decadenza. Era un impero colossale, che comprendeva i milioni di mondi esistenti da un capo all'altro dell'immensa doppia spirale chiamata Via Lattea. La decadenza e la caduta di un Impero tanto enorme erano altrettanto colossali, ma anche lente, data la sua vastità. La decadenza era già iniziata da secoli, prima che un uomo se ne rendesse conto. Quest'uomo fu Hari Seldon, che rappresentò l'unica scintilla creativa in un mondo ormai intellettualmente arido. Egli sviluppò la scienza della psicostoria fino al piú alto grado.

Se sai di cosa tratta la psicostoria prosegui alla nota **309**, altrimenti vai alla nota **67**.

238

Sai innanzitutto che le quattro fazioni hanno un numero diverso di consiglieri e che la somma è minore di diciotto.

Inoltre il prodotto è uguale al numero di matricola della tua astronave: si tratta allora di scomporre in fattori questo numero.

È evidente che la scomposizione non si può effettuare in maniera univoca, altrimenti avresti trovato la soluzione senza domande supplementari.

Puoi provare allora a scrivere tutte le possibili combinazioni di quattro numeri interi diversi, la cui somma sia inferiore a diciotto.

Dimezza il tuo punteggio di TALENTO sul *Diario personale*, arrotondando all'intero inferiore se serve, per la necessità di questi suggerimenti.

Se con queste informazioni riesci a risolvere il problema leggi la nota corrispondente, altrimenti recati alla nota **340**.

239

Whassalian è un pianeta desertico, in una posizione isolata e difficilmente raggiungibile a meno di non dirigervisi espressamente.

Quando la tua nave si trova su un'orbita esterna alla fascia di asteroidi che cinge il pianeta, venite intercettati dalla guardia di pattuglia. L'ufficiale incaricato dei controlli è profondamente dispiaciuto, ma essendo nativo di Lucreza tu non potresti essere ammesso sul pianeta. Anzi, dovresti essere trattenuto e sottoposto a indagini ufficiali.

Dal nulla appare dalle tue tasche un biglietto da cento crediti, garantiti dai possedimenti del Capo dei Mercanti dell'Associazione. È tra le monete migliori in circolazione nei Domini Esterni. La banconota cambia di mano rapidamente e l'ufficiale borbotta qualcosa. L'espressione dispiaciuta della sua faccia si trasforma in un sorriso.

Un documento completamente nuovo appare in mano sua. La scheda d'ingresso viene riempita rapidamente ed efficientemente, annotando le tue caratteristiche personali.

L'ispezione si conclude e vi viene data l'autorizzazione all'atterraggio sul pianeta centrale del sistema di Whassalian.

Le cose sembrano mettersi bene.

Prosegui alla nota **7**.

240

— La vostra azione è stata decisiva — incomincia

Devers, mentre altre personalità si stanno avvicinando per sentire. — Ma la Fondazione avrebbe vinto anche senza il vostro coraggio e le vostre spericolate missioni.

— Cosa intendete dire? — interviene Sennett Forell, il piú potente mercante della Corporazione, sicuramente il piú ricco cittadino di Terminus. — L'Impero si sarebbe forse ritirato da solo, senza interventi esterni?

— Un momento — risponde Devers. — Esaminate bene la situazione. Un generale debole non avrebbe mai potuto costituire un pericolo per la Fondazione. È ovvio, mi pare. Ma neanche un generale forte al servizio di un imperatore debole l'avrebbe minacciata; poiché egli avrebbe diretto le sue forze verso un obiettivo ben piú importante. Gli eventi hanno dimostrato che tre quarti degli imperatori degli ultimi duecento anni erano dei generali o dei viceré ribelli prima di diventare imperatori. Di conseguenza, solo un imperatore forte che potesse contare su un generale altrettanto capace avrebbe potuto minacciare la Fondazione...

Mentre Devers parla osservi che stranamente parla sempre della Fondazione prendendone le distanze, mentre ti sembrerebbe ben piú naturale che ci si mettesse dentro, usando il *noi*.

—... poiché un imperatore forte — sta continuando Devers — non può essere detronizzato con facilità, il generale ambizioso e capace è spinto a volgersi verso i confini, al di là delle frontiere. Ma che cos'è un imperatore forte? Che cosa permette a Cleon II di sopravvivere? È ovvio. Egli non permette che fra i suoi sudditi ci sia gente piú tenace di lui. Un cortigiano che diventi troppo ricco, o un generale che diventi troppo popolare sono degli elementi pericolosi. Tutta la storia recente lo dimostra.

Quest'uomo ti sembra sempre piú strano, sa troppe cose. Se hai un alto punteggio di MEMORIA oppure di TALENTO leggi la nota **164**, altrimenti procedi alla nota **350**.

241

Il lungo braccio di ferro tra la Fondazione e il Commodoro Asper Argo, tiranno di Korell, è descritto nel quarto dei *Galactic Foundation Games*, intitolato appunto *La Repubblica di Korell*. In questo libro da due Punti Seldon scenderai nei panni di Hober Mallow in persona per guidare la Fondazione, fra trucchi, astuzie e tradimenti, verso una storica vittoria.

Passa ora alla nota **323**.

242

— Un momento, generale — esclami alzandoti in piedi.

Bel Riose resta un attimo in dubbio, poi si ferma ad ascoltarti. Approfitti del momento favorevole per suggerirgli di guardarsi dai giochi di palazzo su Trantor, piuttosto che svenarsi sacrificando i suoi fidati soldati nello scontro con la Fondazione.

Il Leone della Ventesima Flotta ti guarda sempre piú perplesso e conclude alla fine: — Grazie, ambasciatore, di queste vostre franche parole. Ma un uomo, un generale, deve andare incontro al suo destino. Un popolo che non sa imparare dalla propria storia si condanna a riviverla. — Fa una pausa e soggiunge: — Vi auguro un buon viaggio di ritorno sul vostro pianeta.

Uscire vivo da Askone, dopo aver instillato un dubbio di tale portata nella testa del generale Riose,

è un tuo successo personale che ti permette di aumentare di tre punti la tua SPREGIUDICATEZZA sul *Diario personale*.

Continua la lettura alla nota **286**.

243

Ed eccoti davanti alla grande mappa siderale dei Domini Esterni. Sei giustamente pensieroso, perché devi trovare il modo di preparare un itinerario che tocchi tutti i pianeti in poco tempo, eludendo, se possibile, le vedette del generale dell'Impero.

Dalla tua missione esplorativa dipenderà la tattica di risposta della Fondazione, almeno cosí ti è stato detto dall'emissario dell'Associazione dei Mercanti Indipendenti.

Il compito che ti attende è comunque impegnativo: se hai un punteggio almeno medio di MEMORIA e TALENTO puoi leggere la nota **125**, altrimenti leggi la nota numero **57**.

244

— La tattica detta *Maxit* è una delle preferite del comandante per completare l'accerchiamento di un sistema — incomincia Arundel.

— Di cosa si tratta? — chiedi, evidentemente assai interessato.

Il giovane di Whassalian ti guarda con un lampo di sospetto negli occhi. Evidentemente non vuol svelare segreti del suo generale, ma al tempo stesso vedi che è combattuto dentro di sé. Ha una gran voglia di parlare con qualcuno di strategie e tattiche militari, dalle quali ormai è tagliato fuori per sempre, e nel deserto di Whassalian non gli capiterà molto spesso di trovare qualcuno disposto ad ascoltarlo.

Vinta l'indecisione, l'uomo accende lo schermo del computer appoggiato orizzontalmente proprio sotto il cristallo del tavolino. Guardi incuriosito il video al plasma, mentre Arundel sfiora velocemente il cristallo operando alcune scelte tramite il dispositivo a retroazione tattile.

Sullo schermo compare infine la mappa che vedrai alla nota **308**.

245

E cosí hai conseguito la sospirata tesi di Brevetto presso la Corporazione dei Mercanti. Aggiungi per questo un punto di CARISMA e due di DECISIONE sul *Diario personale*.

La tua carriera di mercante sarà essenzialmente politica, come vedrai alla nota **137**.

246

Hai scelto di tracciare tre lati del quadrato, con una lunghezza del percorso complessiva di trecento chilometri. Le quattro città sono tutte ugualmente collegate, anche se manca la strada che chiude un lato del quadrato.

Il governatore della capitale di Locris non apprezza però il tuo piano, perché non si tratta della soluzione migliore. Devi dimezzare per questo i tuoi punteggi di ASTUZIA e TALENTO sul *Diario personale* (arrotonda all'intero inferiore dove necessario).

Dopo questo sacco, te ne ritorni allo spazioporto alla nota **198**.

247

"L'Impero non può vincere" ti viene da pensare.

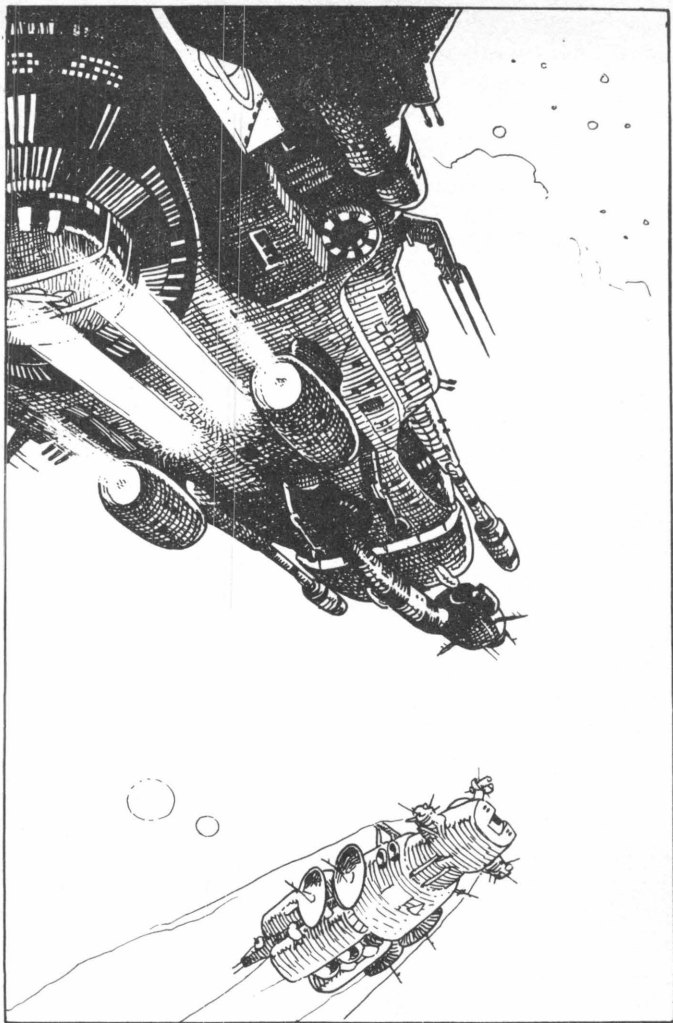
"Hari Seldon ci ha assicurati che saremo noi a fondare il Secondo Impero, basando la sua predizione su accurati calcoli psicostorici. Questa è semplicemente una delle solite crisi. Ne abbiamo già superate tre prima di questa. E se anche avessimo delle difficoltà, l'inafferrabile Seconda Fondazione interverrebbe al nostro fianco. Non c'è nulla da temere."

Fai per concentrarti di nuovo sul discorso dei quattro uomini, del quale purtroppo hai perduto alcune battute, quando un pensiero attraversa fulmineo la tua mente: "Soltanto una piccola crisi! Ma durante le prime due c'era Salvor Hardin a guidarci. Durante la terza Hober Mallow. Chi ci guiderà adesso?"

Un brivido ti scuote improvvisamente. E se fossi tu il predestinato? Aguzzi l'orecchio e stringi i denti, piú deciso che mai a seguire parola per parola il filo del discorso alla nota **165**.

248

La scaramuccia in cui fai impegnare le forze della Fondazione è veramente di poco conto. Al largo del terzo satellite del sistema di Smyrno hai mandato una pattuglia composta da due astronavi da intercettazione, il gioiello della tecnologia di Terminus. Veloci e manovrabilissime, sono piccole navi ideali per azioni militari di questo tipo.

Purtroppo, uscendo dalla faccia nascosta del satellite, una brutta sorpresa si para davanti alla pattuglia della Fondazione. È una nave da battaglia dell'Impero, con il simbolo del Sole e dell'Astronave riconoscibilissimo sui fianchi. La situazione è pericolosa ed è necessario decidere se dare battaglia o battere in ritirata. Un tuo comando viene richiesto con urgenza via ultraonde.

... una brutta sorpresa si para davanti alla pattuglia della Fondazione. È una nave da battaglia dell'Impero... (248)

Da scontri precedenti sai che due navi da battaglia sono piú potenti di due ricognitori piú un'astronave da intercettazione e che due ricognitori sono piú potenti di un'astronave da intercettazione piú una nave da battaglia.

Se comandi di accettare il combattimento leggi la nota **102**, in caso contrario prosegui con la lettura della nota numero **146**.

249

Ankor Jael, nonostante la stanchezza, trova la forza di strizzare l'occhio a Mallow. Gli ultimi due giorni sono stati una pazzia insonne.

— Hai organizzato un ottimo spettacolo, Mallow, ma non guastarlo ora spingendoti troppo in alto. Non puoi aspirare alla carica di Sindaco. L'entusiasmo della folla è una grande forza, ma tutti sanno quanto poco duri.

— Precisamente! — risponde Mallow con un sorriso. — Perciò dobbiamo alimentarlo e il miglior sistema è continuare lo spettacolo.

— Che intenzioni hai?

— Devi fare in modo che Publis Manlio e Jorane Sutt vengano arrestati...

— Cosa?

— Hai capito benissimo. Convinci il Sindaco a mandarli in prigione. Non m'importa sapere come ci riuscirai. Io per ora controllo la folla. Il Sindaco non oserà affrontarla.

— Ma in base a quale accusa può arrestarli?

— La piú ovvia. Hanno incitato il clero dei pianeti esterni a prendere posizione in una disputa interna della Fondazione. Per Seldon, è un'azione illegale! Hanno messo in pericolo la sicurezza dello stato. Non ha importanza per me che l'accusa sia o meno

fondata. Toglimeli di torno finché non sarò eletto Sindaco.
— Dici poco!
— Non è molto! — Mallow si alza in piedi e afferra saldamente Jael per un braccio. — Ascoltami. Se sarà necessario assumerò il potere con la forza, proprio come fece Salvor Hardin cent'anni fa. La Crisi Seldon non è ancora in atto; quando verrà, io dovrò essere allo stesso tempo Sindaco e Primo Sacerdote. Tutt'e due le cose!
Jael si acciglia e risponde alla nota **39**.

250

La Ventesima Flotta non ti fa piú paura. Retta da un comitato provvisorio di coordinamento, finirà inevitabilmente in stallo. Nessuno si assumerà mai, di fronte all'Imperatore, la responsabilità dell'attacco frontale contro Terminus e un sottile e velenoso gioco di veti incrociati priverà in breve questa invincibile macchina da guerra del nerbo necessario per combattere.
I soldati nell'ozio ammuffiranno, dimenticando la rigorosa disciplina e il senso del dovere instillato da Bel Riose. Per la Fondazione, l'accerchiamento da pericolo mortale diventerà un noioso impedimento con cui convivere, fino a quando non sarà spezzato dalla corruzione e dalla mancanza di credibilità interna.
Ti senti di pronosticare lucidamente questo destino sulla base dell'esperienza che in passato la storia ha sempre dimostrato in casi consimili. Tornano a galla gli studi che hai compiuto in gioventú, mentre aumenti di due punti la tua MEMORIA sul *Diario personale*.
Vai a leggere la nota **298**.

251

Ti sei iscritto al corso per il Brevetto della Corporazione dei Mercanti. Aumenta di due punti la tua DECISIONE sul *Diario personale*.

Il periodo dell'apprendistato e dello studio è duro, ma il tempo passa velocemente.

Discuti una tesi di Brevetto sui codici di Hamming. Se già li conosci bene e possiedi un punteggio di MEMORIA medio o alto recati alla nota **325**; in caso contrario leggi la nota **213**.

252

— Sí, è vero, ho incontrato il generale Riose, qualche settimana fa su Santanni — incomincia il Luogotenente. — Mi sono recato su quel sistema per concludere un gemellaggio con la città di Parmix.

Sorridi impercettibilmente osservando che la tendenza a chiamare città qualunque paese è radicata su Pleuma come in qualunque altro angolo della Galassia.

— Il generale Riose ha voluto incontrarmi — con-

tinua il Luogotenente, lusingato — sapendo per fama che sono uno studioso di antiche leggende di queste province.

— Cosa vi ha chiesto? — domandi preoccupato.

Se possiedi un alto punteggio di DECISIONE l'uomo ti risponde alla nota **196**, in caso contrario prosegui alla nota numero **312**.

253

Un suggerimento scontato che il mercante ti dà consiste nell'indicare i tre ologrammi rispettivamente con XY, YX e X0Y. Il mercante ripete di averti chiesto di calcolare la velocità *v* alla quale si è mossa l'astronave durante l'ora trascorsa tra il primo e il terzo ologramma. Non è difficile impostare un sistema di due equazioni e tre incognite, ipotizzando un moto rettilineo uniforme, quindi con velocità costante. Dimezza il tuo punteggio di SPREGIUDICATEZZA sul *Diario personale* per il ricorso a questo suggerimento.

Se sai come continuare recati alla nota corrispondente alla velocità in parsec per ora, in caso contrario leggi la nota **177**.

254

È il momento della verità: quando esponi il tuo piano ai capi dell'Associazione restano tutti increduli e pendono dalle tue labbra. Guadagna due punti di CORAGGIO sul *Diario personale*.

L'idea di prendere finalmente il sopravvento sui mercanti della Corporazione è naturalmente accolta con entusiasmo, ma alcuni tra i piú anziani non nascondono le difficoltà.

— Il Consiglio Generale della Corporazione è

composto da mercanti di quattro fazioni diverse — spiega preoccupato il piú attempato tra i presenti. — Quella che fa capo al Principe dei Mercanti è naturalmente la piú numerosa. I rappresentanti del Consiglio cittadino hanno un numero inferiore di consiglieri, la Federazione degli altri mondi dei Domini Esterni un numero ancora inferiore e i non allineati, infine, ne hanno meno di tutti.

— Chi sono i non allineati? — chiedi incuriosito.

— Sono i nostri infiltrati all'interno della Corporazione — risponde il vecchio. — Non crederete di essere il solo che ci ha pensato, né che questa idea sia in discussione adesso per la prima volta. Da tempo abbiamo infilato una quinta colonna nel consiglio della Corporazione. Sfortunatamente sono pochi e non hanno peso sufficiente per una manovra politica importante come quella di rovesciare il Principe.

Resti a bocca aperta a questa spiegazione fino alla nota **122**.

255

Su Terminus, un pianeta a un capo estremo della spirale galattica, venne trapiantata una colonia di scienziati. Costoro, lontani dagli sconvolgimenti dell'Impero morente, lavoravano alla compilazione di un'*Enciclopedia Galattica* che raccogliesse tutto il sapere umano, senza conoscere il ruolo ben piú importante al quale l'ormai defunto Hari Seldon li aveva destinati.

Se vuoi vivere da vicino l'impianto della Fondazione Enciclopedica Numero Uno puoi leggere il primo dei *Galactic Foundation Games*, del valore di due Punti Seldon, intitolato *L'esodo su Terminus*.

Prosegui alla nota **161**.

256

Il bar dell'hotel è semideserto. Dal fondo della grande sala, mentre ti avvicini al bancone, vedi entrare di corsa due soldati e guardi con terrore le insegne sulle loro spalline: il Sole e l'Astronave, il simbolo dell'Impero!

È inutile che ti volti rapidamente verso il barista: i due stanno cercando proprio te, la tua nave è stata scoperta allo spazioporto e il tuo equipaggio è già in arresto.

Hai fatto male, purtroppo, a non sfruttare le informazioni che eri riuscito a intercettare con la tua radio a ultraonde. Ora è troppo tardi, hai tradito la fiducia della Fondazione, la tua missione esplorativa è fallita.

Ricomincia da capo questo libro, se vuoi, a partire dalla nota numero **1**.

257

Se hai un alto punteggio di CORAGGIO, di CARISMA oppure di FORZA non puoi passare sopra alle offese che hai sentito senza reagire: recati subito alla

nota **19**. In caso contrario vai a leggere la nota **299**, ripromettendoti di far buon viso a cattivo gioco.

258

Ti tuffi nella lunga “proboscide” che connette l’uscita B47 con la tua astronave e appena a bordo chiudi i portelli e comandi la partenza immediata.

Nello stesso momento nell’immenso spazioporto risuonano i segnali d’allarme e viene intimato il coprifuoco.

Come in un immenso formicaio impazzito, la complessa attività ordinata e coerente di migliaia di persone si trasforma in un attimo in un caos senza regole.

Per te, per fortuna, è troppo tardi: la nave si alza e sfreccia via incurante delle intimazioni delle pattuglie imperiali.

Continua alla nota **210**.

259

Vista l’inutilità della tua presenza in mezzo alla folla che fa ala intorno a Lip Martius, decidi di abbandonarlo per ritornare dal mercante di Pleuma all’astrobar della nota **99**.

260

Uno dei primi a complimentarsi per il tuo travolgente successo è Lip Martius, il famoso mercante, piú vecchio di te soltanto di un paio di anni.

Ti sembra un tipo dinamico e affidabile, cosí gli proponi subito di venire a lavorare con te: avrai bisogno di persone di assoluta fiducia nel delicato compito che ti attende.

Prendi possesso della tua nuova carica in un momento pieno di difficoltà per la storia della Fondazione alla nota **328**.

261

Ancora una volta Mallow deve interrompersi e aspettare che ritorni il silenzio. Quindi continua: — Vi mostrerò l'ingrandimento di un particolare, precisamente di un fotogramma del film. Non ci sarà bisogno di dare spiegazioni. Jael, per favore, le luci.

L'aula si oscura e si riempie di nuovo di quelle immagini immobili. Gli ufficiali della *Far Star* sono rigidi in un atteggiamento innaturale. Mallow sta puntando la pistola. Alla sua sinistra il reverendo Jord Parma tiene le mani alzate, mentre le maniche della tonaca lasciano vedere le braccia scarne.

Dalle mani del missionario viene un luccichio che nella proiezione precedente è apparso come un lampo fugace. Ora è costante.

— Osservate bene quel luccichio sulle mani — grida Mallow dall'ombra. — Jael, per favore, metti in funzione l'ingrandimento.

L'inquadratura cambia immediatamente. Gli altri

personaggi scompaiono mentre il missionario si porta pian piano al centro dello schermo e la sua figura ingigantisce. Poi appare solo una mano e un braccio, quindi una mano che occupa l'intero spazio, immensa e immobile. Il luccichio sul palmo della mano si trasforma in tre lettere luminose: KSP.

Se sai di cosa si tratta leggi la nota **341**, altrimenti leggi la nota numero **27**.

262

È impossibile che tutti mentano, perché in questo caso l'askoniano direbbe la verità.

È impossibile che quattro spie mentano, perché in tal caso sia l'askoniano che l'anacreoniano direbbero la verità.

È impossibile che ce ne siano solo due che mentono, perché in questo caso lo smyrniano, l'askoniano, il korelliano e l'anacreoniano avrebbero fatto affermazioni false.

Analogamente non è possibile che menta uno solo, perché in questo caso lo smyrniano, l'askoniano e l'anacreoniano avrebbero detto il falso.

Non è possibile, infine, che tutti e cinque siano veritieri, perché in questo caso le affermazioni dello smyrniano, dell'askoniano, del korelliano e dell'anacreoniano risulterebbero false.

L'unica alternativa restante è perciò quella in cui tre mentono, e pertanto le affermazioni dello smyrniano e dell'askoniano sono vere.

Procedi ora alla nota **168**.

263

Rimasto solo nella tua stanza d'albergo, pensi bene di estrarre di tasca il minuscolo ricevitore psionico

regolabile, che ti permette di captare tutte le lunghezze d'onda di quest'angolo della Galassia.

La tua sorpresa è grande quando senti spezzoni di trasmissioni, assai disturbate e spesso interrotte, in cui viene piú volte nominato Bel Riose insieme a diversi sistemi, pianeti e lune. A prima vista non sembra esistere un filo logico comune.

Con un gesto di sconforto pensi che potrebbe trattarsi di un piano degli spostamenti del generale imperiale e che potrebbe essere utilissimo venirlo a conoscere, ma queste trasmissioni costituiscono una traccia troppo labile.

È tuttavia l'unica informazione di una qualche utilità che ricavi dalla tua permanenza su Santanni. Dopo alcuni giorni di tentativi infruttuosi, devi tristemente rientrare allo spazioporto per organizzare la partenza alla nota **291**.

264

Finalmente la riunione è terminata e tu hai il tempo di passeggiare, ovviamente in incognito, nei giardini della capitale del pianeta centrale delle Stelle Rosse, anch'esso ormai da tempo sotto controllo imperiale. Ti trovi su un gran terrazzo, sotto un sole caldo e luminoso, assieme a donne che parlano, bambini che urlano e uomini comodamente seduti che sor-

seggiano una bibita ascoltando le notizie dell'Impero trasmesse da un colossale olovisore.

Paghi il numero di monete di iridio richieste e prendi un giornale dalla pila del chiosco automatico. Si tratta del *Notiziario Imperiale*, organo ufficiale del Governo olotrasmesso da Trantor: su questo pianeta è certamente molto piú diffuso del *Quotidiano di Terminus*.

Dal retro del chiosco proviene il leggero ticchettio della macchina che stampa l'edizione straordinaria che viene contemporaneamente composta negli uffici del *Notiziario Imperiale*, lontani diecimila parsec, mentre altri miliardi di copie vengono stampati in questo stesso istante nei milioni di mondi sparsi nell'enormità della Galassia.

Stai pensando che è meglio essere prudenti, perché dopo le ultime sconfitte subite in battaglia ti viene da temere che gli spiriti maligni siano contro la Fondazione e - nonostante quanto hai affermato in precedenza - cominci a dubitare dentro di te perfino della validità del Piano Seldon. Proprio in quel momento ti accorgi di una grande folla che si accalca attorno agli enormi televisori pubblici.

Se hai un alto punteggio di FORTUNA vedrai alla nota **178** il motivo di tanta agitazione, altrimenti vai a leggere la nota **322**.

265

Jael scuote la testa di nuovo. — No, Mallow, ti sbagli. Ti avevo avvertito che si sarebbe comportato da vigliacco. Non ha affatto intenzione di farti condannare; si rende perfettamente conto che non può. Cerca solo di scuotere la tua popolarità fra la gente. Hai sentito ciò che ti ha detto l'altro giorno in Consiglio. Le usanze, qualche volta, acquistano il valore

di leggi. Probabilmente uscirai assolto dal processo, ma quando si saprà che hai abbandonato un prete a un linciaggio, la tua popolarità su Terminus sarà finita. Ammetteranno che ti sei comportato in modo legale e forse anche intelligente. Ma tu rimarrai sempre ai loro occhi un codardo, un bruto senza cuore, un mostro insensibile. E non sarai piú eletto nel Consiglio. Perderai forse anche la qualifica di Capo Mercante, se decideranno di toglierti la cittadinanza. Non sei nato qui, Mallow. Questo lo sai. E che cosa potrebbe sperare di piú il nostro Sutt?

Mallow scuote a sua volta il capo, testardo. — E con ciò?

— Mio caro ragazzo — riprende Jael — io starò accanto a te, ma non posso aiutarti. Tocca a te affrontare i tuoi guai.

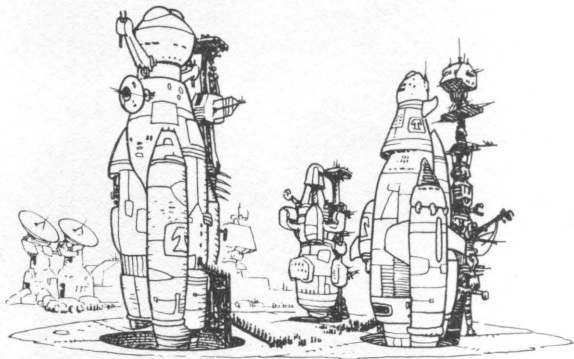
I due escono e la scena si sposta nella grande sala del Consiglio cittadino alla nota **139**.

266

L'oasi del beduino assonnato è l'unico punto della

pista dove puoi concederti qualche ora di riposo. È un posto verdeggiante e ameno, abitato da alcune famiglie di locali, abituati ad accogliere i viaggiatori.

Parlando con loro scopri che hai fatto benissimo a portare con te il carburante necessario per terminare il viaggio. I loro serbatoi sono vuoti da tempo e stanno ancora aspettando un rifornimento promesso dalla capitale. Aumenta di due punti la tua ASTUZIA sul *Diario personale*.

Riparti e finalmente, dopo molte ore di guida faticosa, scopri in lontananza la fattoria di Sepp Arundel alla nota **114**.

267

Abbandonato lo spazioporto, devi finalmente incominciare a preoccuparti della tua formazione. È proprio la stagione in cui iniziano i corsi: aumenta per questo un punto di FORTUNA sul *Diario personale* e recati alla nota **339**.

268

Anche Whassalian, un pianeta desertico, in una po-

sizione isolata e difficilmente raggiungibile, è purtroppo sorvegliato accuratamente da una serie di astronavi di pattuglia.

Infatti, sei ancora su un'orbita esterna alla fascia di asteroidi che cinge il pianeta, e già vieni fermato da una pattuglia.

All'ufficiale di guardia puoi esibire un passaporto in cui risulti nativo di Terminus (leggi la nota **96**) oppure il passaporto vero, dove sei qualificato come nativo di Lucreza (vai in questo caso alla nota **7**). Quale scegli delle due possibilità?

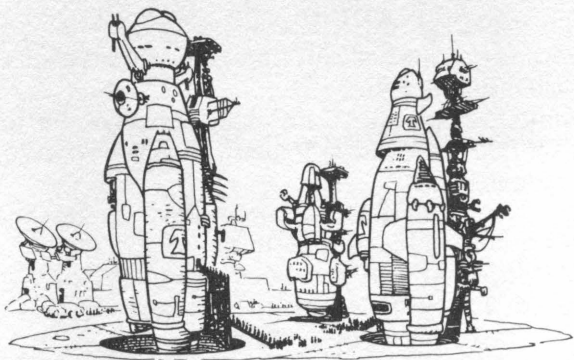
269

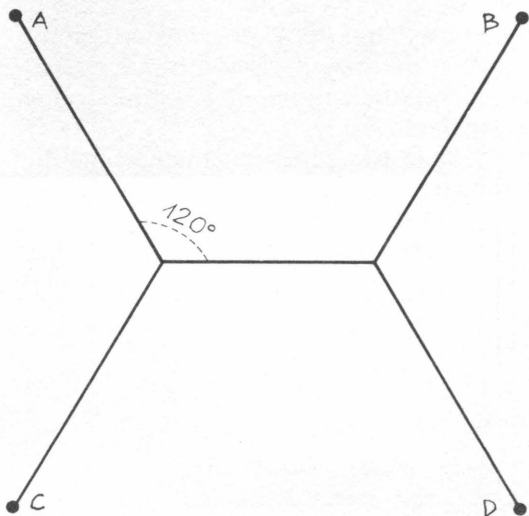
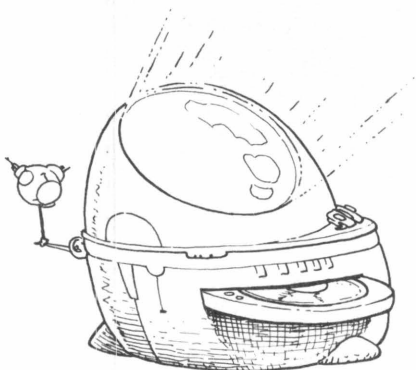
Ripartito da Orsha II, ti fermi su un pianetino della cintura piú esterna di questo sistema per fare rifornimento di carburante.

È un posto relativamente tranquillo, fuori mano ma non troppo. Dopo qualche cauta domanda in giro, decidi di stabilirvi la nuova base d'esplorazione alla quale farai capo per le prossime missioni.

Correggi nello spazio riservato sul *Diario personale* il nome di questo pianeta e il numero della nota che stai leggendo.

Decidi ora la tua prossima meta, consultando la tabella seguente.

DESTINAZIONE	*NOTA DA LEGGERE*
Locris	**289**
Pleuma	**41**
Santanni	**199**
Siwenna	**349**
Synnax	**313**
Whassalian	**239**

270

Il percorso ottimale si ottiene collegando i quattro centri abitati come indicato in figura: gli angoli formati dall'incrocio delle strade sono di centoventi gradi ciascuno.

Il percorso è lungo $100 \cdot 4\sqrt{3}/3$ per i quattro tratti obliqui, piú $100(1-\sqrt{3}/3)$ per quello orizzontale. La lunghezza totale è dunque $100(1+\sqrt{3})=273$ chilometri. Ritorna ora allo spazioporto di Locris, che troverai alla nota **198**.

271

L'argomento del tuo lavoro è presto detto. Ci sono due modi per condensare piú informazioni in una memoria di massa: addensare piú bit per traccia, cioè aumentare la densità di bit per pollice lineare, oppure predisporre piú tracce per disco, cioè aumentare la densità di tracce per pollice trasversale. Nell'usuale tecnica di registrazione magnetica le particelle magnetizzate del mezzo tendono a disporsi in direzione longitudinale (o parallela), nel senso del moto del supporto relativamente alla testina.

Con questa tecnologia, negli ultimi anni la densità superficiale d'informazione dei dischi è cresciuta di diecimila volte ed è aumentata di conseguenza la capacità di memorizzazione. È già possibile memorizzare un Gigabyte su un minidisco da tre pollici e mezzo, con sistemi ottici che guidano con precisione

il posizionamento della testina di lettura; mediante l'impiego di una nuova lega di ferrite di bario è stato possibile memorizzare 1,5 Gigabyte su un dischetto di soli due pollici e mezzo.

Anche nel settore dei grandi dischi si è manifestata una tendenza alla miniaturizzazione (dal formato quattordici pollici si è passati al formato dieci pollici e un quarto), contando di raggiungere densità fino a dieci volte superiori a quelle attuali, con tassi di trasferimento dell'ordine dei dieci Megabyte al secondo e tempi di accesso intorno ai dieci millisecondi.

Un tuo studio accurato ha dimostrato però che con la geometria di registrazione longitudinale verrà raggiunto ben presto un limite oltre il quale non è piú possibile progredire. Guadagna per questo un punto di ASTUZIA sul *Diario personale*.

Forte di questo notevole risultato, recati a discuterlo alla nota **85**.

272

«Bisogna ammirare l'acume e la saggezza di Sua Maestà per averci mandato come osservatori in que-

sto settore della Galassia. Sembra che l'intero settore normannico si sia per cosí dire dimenticato dell'esistenza di un governo centrale. Qui alla Periferia è come se l'Impero fosse un vestigio del passato.»

«A mio avviso la responsabilità, signore, sta nella politica d'espansione di quello strano mondo conosciuto come la "Fondazione". Dicono che siano stati deputati da una qualche profezia a costituire il Secondo Impero.»

«Sciocchezze!» urlò Riose, alterandosi. Poi, cambiando tono di voce, continuò: «La vostra presenza qui, però, mi conforta. Prima che voi arrivaste non conoscevo tutte queste dicerie sulle popolazioni semibarbare della Periferia. Siete estremamente attento alla storia e agli usi locali.»

«Non dimenticate che sono nativo di Whassalian, signore. Uno dei pianeti piú lontani. Anche da noi, però, sono giunti alcuni mercanti della Fondazione per commerciare strani oggetti di loro fabbricazione.»

Se questi ricordi ti interessano poco, puoi interrompere il discorso e ritirarti a dormire alla nota **68**, altrimenti continui ad ascoltare Sepp Arundel alla nota **176**.

273

Se non ti spaventa calarti nei panni di un giovane e avventuroso mercante impegnato a commerciare nei Domini Esterni, potrai imparare tutti i trucchi del mestiere leggendo il terzo volume della serie *Galactic Foundation Games*, intitolato *L'ascesa dei mercanti*. Questo libro, il piú complesso della serie, vale tre Punti Seldon e ti permetterà di gestire l'attività di mercante in tutti i dettagli (acquisto della nave spaziale, scelta della destinazione e del carico, con-

tabilizzazione delle vendite sul *Registro delle missioni*, eccetera).

Recati ora alla nota **119**.

274

Se in questo momento possiedi un punteggio almeno medio di FORZA oppure di TALENTO puoi leggere la nota **316**; altrimenti ripiega alla nota **6**.

275

— Ma non potete parlare cosí del Principe! — esclami furibondo. — Quando riferirò di questo incontro verrete relegati in esilio su uno dei piú cupi pianeti-prigione della cintura di Anacreon.

I quattro ti guardano con compassione. Sono tutti parecchio piú anziani di te e forse conoscono meglio di te dove stia veramente il potere.

Ti stupisce la loro reazione: non si arrabbiano, né si inquietano minimamente per la tua minaccia, ma fanno per riprendere il loro discorso alla nota **299**, a meno che tu non decida di lasciare di tua volontà la sala di riunione e di uscire alla nota **35**.

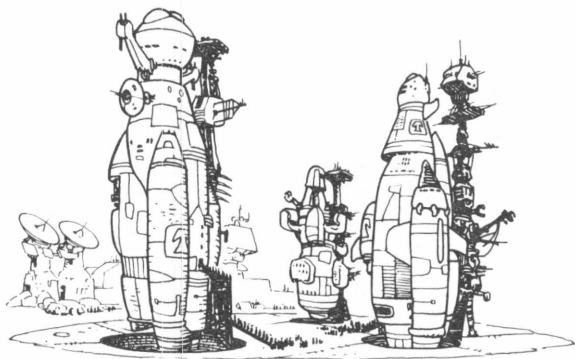
276

Se hai un alto punteggio di SPREGIUDICATEZZA puoi proseguire nella tua decisione alla nota **26**, altrimenti devi ritornare alla nota **314**, dopo aver dimezzato la tua DECISIONE sul *Diario personale* (arrotonda all'intero inferiore se necessario).

277

Una mattina ti trovi all'astrobar con un mercante di

Pleuma che ti è stato presentato da conoscenti comuni, quando vedi entrare all'hangar numero venticinque un'astronave che ben conosci.

Vuoi recarti allora all'hangar per accogliere Lip Martius che sta arrivando or ora su Terminus alla nota **43** oppure preferisci restare a chiacchierare con il mercante di Pleuma, che potrebbe darti notizie su un settore dei Domini Esterni che conosci poco (vai in questo caso alla nota **99**)?

278

— Vedete — continua Gomisel — malgrado le apparenze, non è cosí. I punti chiave che Riose ha fortificato e dove ha posto le sue guarnigioni sono relativamente pochi, ma sono stati scelti accuratamente. Ne risulta una relativa dispersione di forze, mentre ottiene nello stesso tempo un grande risultato strategico. Esistono molti vantaggi nel suo piano, molti di piú di quanti appaiano a prima vista a un inesperto di tattiche militari. Per esempio, può attaccarci da tutti i punti entro una sfera chiusa, e quando avrà terminato il suo accerchiamento sarà possibile che la

Fondazione sia colpita ai fianchi o alle spalle. Rispetto a noi, lui non avrà né ali, né retro. Questa tattica d'accerchiamento preventivo è stata già sperimentata in passato, durante le campagne di Locris, per esempio, qualcosa come duemila anni fa, ma sempre in modo imperfetto; gli avversari infatti hanno sempre opposto resistenza cercando di ostacolare la manovra. Ma ora la situazione è completamente differente.

— Una manovra da manuale, Gomisel? — la tua voce è indifferente.

Il consigliere militare invece è disperato. — Voi siete ancora convinto che le nostre forze sono invincibili?

— È inevitabile.

— Vi rendete conto che non esiste un solo caso in tutta la storia militare di dodicimila anni di Impero in cui le forze che avessero completato l'accerchiamento siano poi state sconfitte?

Se vuoi rispondere che la Fondazione piegherà la Ventesima Flotta con la forza delle armi leggi la nota **172**; se hai in serbo un'altra argomentazione leggi invece la nota **42**.

279

— No — risponde Forell, calmo. — È proprio questo ciò che sto per dimostrarvi. I nostri grandi uomini del passato videro il lato debole del nemico e lo attaccarono. Ma ora... — S'interrompe sconsolato, e per un momento nessuno avanza altre proposte.

Poi il quarto interlocutore riprende: — Ci occorrono spie.

Forell si sporge verso di lui, eccitato: — Giusto! Non so con esattezza quando l'Impero ci attaccherà e forse siamo ancora in tempo.

— Hober Mallow andò di persona nei territori dell'Impero — ricorda il secondo interlocutore.

Forell scuote la testa. — Non abbiamo la capacità di imitarlo. Nessuno di noi è abbastanza giovane; siamo arrugginiti e troppo inariditi dal nostro mestiere di mercanti. Abbiamo bisogno di giovani che siano da poco entrati in commercio...

Se possiedi un punteggio elevato di CORAGGIO e anche di FORZA, puoi candidarti a essere tu questo giovane alla nota **335**; in caso contrario, vai alla nota numero **51**.

280

Azzera la tua MEMORIA e il tuo CARISMA sul *Diario personale* per aver pensato di sfruttare la forza militare. Convinto a questo punto dell'utilità di un approccio diverso per confrontarti con Bel Riose, leggi la nota **100**.

281

Si tratta naturalmente soltanto di una ricostruzione, tuttavia l'attore che impersona Hober Mallow assomiglia in maniera impressionante alla sua effigie che hai visto tante volte sul retro della moneta da cinque crediti.

Nella scena che stai visionando Mallow è appena arrivato su Siwenna in una casetta fuori mano, non lontana dallo spazioporto e vicina a una grande fabbrica alimentata da energia atomica. È proprio questo il segreto che Mallow scoprirà nel corso della sua missione su Siwenna e lo illuminerà su come condurre la sua politica estera nei confronti della Repubblica di Korell.

Osservi il dialogo tra Mallow e il vecchio padrone

di casa, un siwenniano chiamato Onum Barr, che naturalmente è molto stupito di vederlo.

— Vi siete mostrato sospettoso. Temete che io voglia denunciarvi al governatore. No, no, oramai sono al di fuori della politica — afferma il vecchio con decisione.

— Al di fuori della politica? Può un uomo staccarsene? Le parole che avete usato per descrivere il Viceré non sono forse espressione di un'idea politica? Assassinio, saccheggio. C'è una contraddizione. Non sembra affatto che vi siate allontanato dalla politica — ribatte Mallow.

Il vecchio china il capo e tace, pensieroso. Poi risponde: — I ricordi sono ancora troppo dolorosi. Ma ascoltatemi! Giudicate voi! Quando Siwenna era ancora capitale di questa provincia, ero un patrizio, membro del Senato. La mia famiglia era nobile e il mio nome onorato. Uno dei miei antenati un tempo era stato... No, no, lasciamo stare. Le glorie passate non servono.

— Capisco — dice Mallow. — Ci fu una guerra civile o forse una rivoluzione...

Troverai il racconto di quell'agitato periodo storico alla nota **17**.

282

Dopo la lunga preparazione al confronto con il generale Riose, proprio sull'ultimo ostacolo ti sono mancate le doti necessarie per importi.

Sei caduto a un filo dal traguardo: riprova da capo e vedrai che ce la farai.

283

Sei fuori strada. Sarà meglio che ascolti la soluzione

dalla viva voce del mercante di Pleuma, che te la esporrà alla nota **189**.

284

— Una mappa scarabocchiata dei Domini Esterni, da cui risulterebbe Siwenna, poi Santanni e quindi Whassalian! — esclami adirato. — E cosí la vostra famosa prova rimane una supposizione priva di concretezza.

Barr alza le spalle. — Mi avete chiesto di dirvi ciò che sapevo, minacciandomi di estorcermelo con la forza. Se avete scelto di considerare le mie risposte con scetticismo, che cosa volete da me? Volete che smetta di raccontare?

— Continuate! — ruggisci in risposta.

— Vedete, io penso che il piano disegnato su quella mappa sia genuino. Il generale stesso mi ha detto, congedandosi, che stava per recarsi su Santanni. E una notizia che ho captato ieri per caso via ultraonde, ritrasmessa e amplificata da una stazione clandestina su Vega, sembrava confermare che lo sbarco su Santanni è già avvenuto e che tutto il pia-

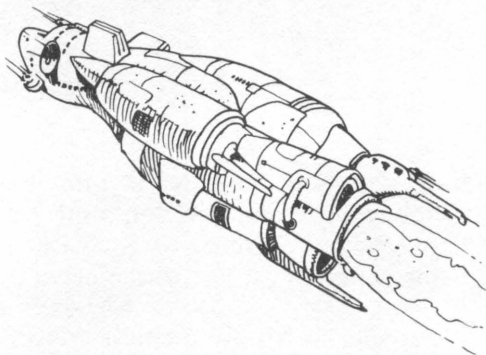
neta è sotto lo stretto controllo militare del generale Riose.

— Bel Riose, intendete dire?

— Sí, non vi avevo detto prima il nome del generale?

Il vecchio ti guarda con aria un po' stupita. All'improvviso ti rendi conto dell'inutilità di continuare l'interrogatorio.

Abbandoni Ducem Barr senza un saluto, ti volti ed esci dal palazzo.

Con le idee confuse, vai alla nota **216**.

285

Un'idea fulminea ti attraversa la mente. Per dare la risposta è sufficiente osservare che il viaggio d'andata, in favore di vento, dura meno di quello di ritorno. Pertanto il vento solare spinge l'astronave per un tempo piú breve di quanto la freni: il lavoro effettuato dal vento sull'aereo ha dunque come conseguenza che la somma dei due tempi di volo è maggiore rispetto al caso di assenza di vento.

Precipitati alla nota **95** per sparare la risposta.

— Una mappa scarabocchiata dei Domini Esterni... — esclami adirato. (284)

286

Rientri sulla Fondazione, ma in breve ti rendi conto che la situazione peggiora anziché migliorare. Gli spazi vitali sono di giorno in giorno ridotti dallo stringersi dell'accerchiamento della Ventesima Flotta imperiale.

Pur cercando di non impegnarsi in altri scontri in campo aperto, i piloti della Fondazione devono compiere ogni giorno grandi sacrifici e spesso atti di eroismo per mantenere aperte le rotte vitali che garantiscono gli approvvigionamenti di Terminus.

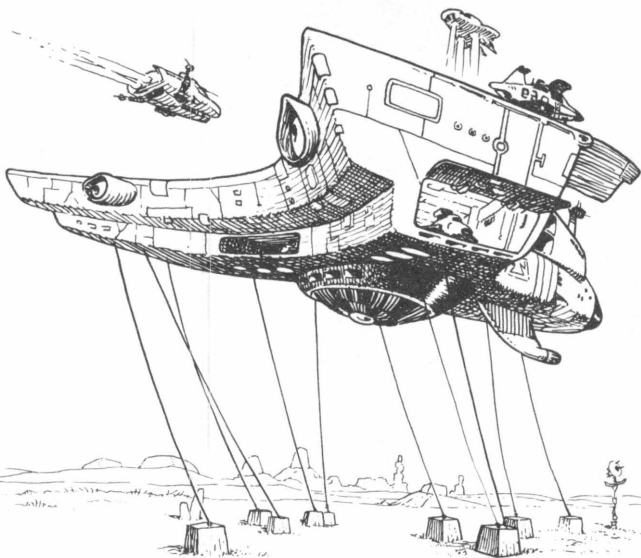
Le speranze sono ridotte al lumicino quando una notizia incredibile viene a scuoterti proprio mentre ti stai concedendo qualche ora di sonno sul divano del tuo studio.

Lip Martius ti sveglia di soprassalto alla nota **12**, sventolandoti davanti agli occhi una copia del *Notiziario Imperiale*, un giornale di Trantor, olotrasmesso su Siwenna e da lí inoltrato via ultrafax sulla Fondazione.

287

Partendo dal piano superiore della hall degli arrivi, uno spaziotaxi giallo ti ha condotto lungo un contorto percorso di sensi unici verso l'hotel a forma di Y che sorge isolato, nei pressi del piú grande nodo

autostradale del pianeta. È un luogo molto frequentato e ti sarà facile trovare al bar qualcuno con cui parlare. Aumenta di un punto la tua ASTUZIA sul *Diario personale* per questa scelta.

Se hai un alto punteggio di CORAGGIO recati alla nota **217**, in caso contrario leggi la nota **171**.

288

Se hai un alto punteggio di DECISIONE e di TALENTO puoi leggere la nota **212**; se sussiste una sola delle due condizioni recati alla nota **148**, altrimenti vai alla nota **66**.

289

La tua nave atterra senza problemi su Locris. Nel-

l'hangar l'astronave viene naturalmente fotografata e registrata e il suo contenuto viene inventariato. Su questo pianeta c'è una terribile paura dei contrabbandieri, perché si teme che esportino illegalmente botti del loro prezioso vino che, rivenduto con tasse altissime, contribuisce in maniera determinante a mantenere attiva l'economia del pianeta.

Vengono olocopiati i documenti d'identità di tutti i membri dell'equipaggio e viene pagata la prescritta tassa di sbarco.

A questo punto sei libero di girare su Locris: se scegli di muoverti da solo vai alla nota **223**, se preferisci la compagnia del nostromo leggi la nota **113**.

290

Stai transitando davanti all'uscita B31 quando scorgi una giovane vestita in maniera molto appariscente, con una tuta di keflar color blu metallico. Ti volti a guardarla e la ragazza ti sorride, poi continua il suo cammino con apparente noncuranza.

Fai appena in tempo a rigirarti che ti trovi a fianco di un soldato. Con un tuffo al cuore noti improv-

visamente l'insegna del Sole e dell'Astronave sulle sue spalline. È un ufficiale della guardia imperiale! Decidi di seguirlo alla nota **232**.

291

Non hai nemmeno la soddisfazione di riuscire a trascrivere nel tuo rapporto all'Associazione dei Mercanti Indipendenti il testo completo delle trasmissioni che hai intercettato la prima sera, poiché i tuoi ricordi non sono precisi, anche a causa dei numerosi disturbi di trasmissione.

Sottrai un punto di MEMORIA sul *Diario personale* se lo possiedi e procedi poi verso la tua base d'esplorazione (leggi sul *Diario personale* a che nota si trova).

292

La tua scelta ti fa onore, purtroppo non hai le doti giuste per darti da fare con qualche risultato.

L'unico esito consiste negli strapazzi che rimedi a causa di questo clima malsano e umido: dimezza il tuo punteggio di FORTUNA e SALUTE sul *Diario Personale*, arrotondando all'intero inferiore se necessario.

Alla fine decidi di andartene alla nota **198**.

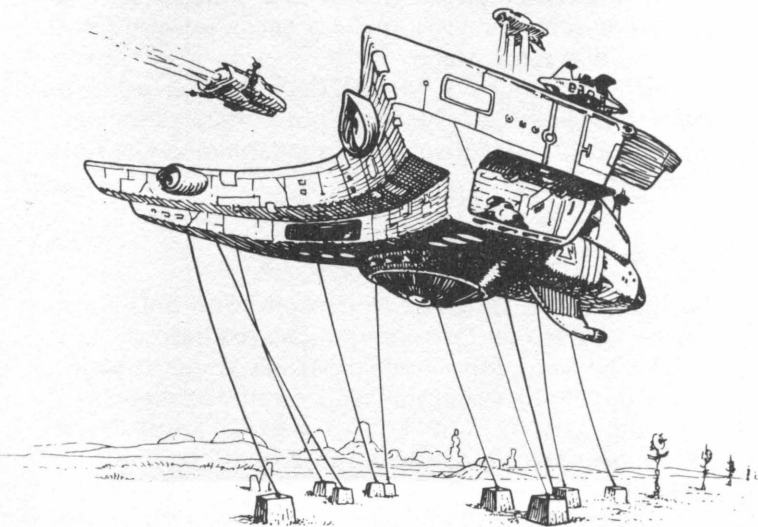
293

— Ottimo, bravo giovanotto! — esclama Martius complimentandosi per la tua prontezza. — Venite, voglio conoscervi. Accompagnatemi alla sede dell'Associazione.

La folla si apre in due ali e il grande Lip Martius viene proprio verso di te: guadagni pertanto due

punti di DECISIONE e due di FORTUNA sul *Diario personale*.

Il mercante a sua volta sorride soddisfatto. Lo stratagemma è riuscito e gli permette di lasciare lo spazioporto in tua compagnia senza dover sottostare al fuoco di fila di domande della folla di altri postulanti.

Durante il breve viaggio in spaziotaxi avrai occasione di parlare con Lip Martius alla nota **121**.

294

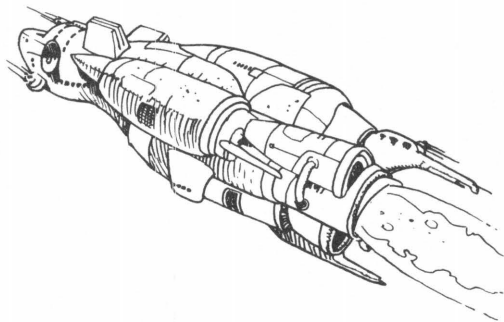
Hai mandato un avamposto importante della flotta della Fondazione sul sistema di Anacreon per cercare di provocare a battaglia il Leone della Ventesima Flotta. Ciò che non avevi previsto è la reazione degli anacreoniani: non si sono schierati né con l'Impero né con la Fondazione e costituiscono ora una minaccia per entrambi.

Nella delicata situazione di stallo che si è venuta a creare, si decide di limitare lo scontro a una sola astronave per ciascuna delle tre fazioni contendenti. Lo scontro verrà effettuato con le seguenti regole: dopo un sorteggio sull'ordine di manovra, ciascuno porterà un colpo a turno, mirando a uno degli avversari soltanto, fino alla sopravvivenza di una sola delle tre astronavi.

Secondo le valutazioni sugli armamenti offensivi e difensivi delle diverse astronavi effettuate dal tuo consigliere militare Sauron Gomisel, un colpo della nave dell'Impero distrugge qualunque avversario con certezza, un colpo di quella anacreoniana con una probabilità dell'ottanta per cento e un colpo di quella della Fondazione con una probabilità del cinquanta per cento.

Se tutti e tre i contendenti usano la strategia per loro migliore, quale delle tre navi ha le migliori probabilità di sopravvivenza?

Se pensi si tratti della nave imperiale leggi la nota **126**; se ritieni che sopravviva la nave anacreoniana recati alla nota **84**; se propendi per la nave della Fondazione vai alla nota **342**.

295

Se possiedi almeno tre Punti Seldon puoi leggere la risposta alla nota **229**; in caso contrario purtroppo la tua avventura finisce qui: dovrai ricominciarla da capo riaprendo il libro dall'inizio.

296

— Ah, sí. Immagino che ora mi dovrò sorbire una conferenza sui problemi politici interni.

— No — risponde Martius — te la risparmierò. Può darsi che tu abbia studiato in tutti i particolari la politica estera, ma non ti sei mai curato abbastanza di ciò che accade sul pianeta.

— Ma quello è affar tuo. A che scopo allora ti avrei nominato Ministro dell'educazione e della propaganda?

— Evidentemente per mandarmi piú presto alla tomba, negandomi la tua collaborazione quando ne ho bisogno. Da un anno non faccio che avvisarti del pericolo costituito da Forell e dai suoi Recessionisti. A che serve il tuo piano se Forell ti può far perdere il potere da un momento all'altro obbligandoci a indire nuove elezioni?

— A niente, me ne rendo conto benissimo.

— E con il tuo discorso di ieri sera hai offerto a Forell una grossa opportunità. Un sorriso e una pacca sulle spalle. Era proprio necessario essere cosí franchi?

Rispondi alla nota **218**.

297

Rifletti in silenzio, nel buio della tua stanza da letto, senza riuscire ad addormentarti.

La Fondazione è molto cambiata dall'epoca di Hober Mallow. Oggi è retta da un Principe dei Mercanti e dominata in realtà dagli interessi dei membri della Corporazione, uomini ricchissimi e senza scrupoli che hanno perso da tempo il gusto dell'avventura per assaporare il fascino della vita comoda e sicura.

L'unica alternativa che in qualche modo si oppone al lassismo che ha ormai invaso la Corporazione è l'Associazione dei Mercanti Indipendenti, giovani attivi e pieni di iniziativa. È a loro, naturalmente, che va la tua simpatia.

Sono fioriti già molti aneddoti sui Mercanti Indipendenti: se li conosci prosegui alla nota **231**, altrimenti leggi la nota numero **50**.

298

E finalmente è il tempo di raccogliere gli onori dei successi conquistati. Nel corso di una grande festa – indetta dal Sindaco di Terminus e proclamata giornata di festa nazionale in tutti i mondi legati all'ege-

monia della Fondazione - vieni consacrato tra quelle poche grandi personalità come Salvor Hardin e Hober Mallow cui viene riconosciuto il merito di aver salvato la patria e aver mantenuto la storia della Fondazione all'interno dei piani psicostorici preparati dal Progetto Seldon.

Se hai un alto punteggio di CARISMA e TALENTO vai alla nota numero **334**, se sussiste una sola delle due condizioni leggi la nota **184**, in caso contrario prosegui alla nota numero **40**.

299

Il quarto uomo sta osservando la tavola con i suoi occhietti penetranti. — E allora lasciamo da parte la politica governativa. Questo giovanotto... questo straniero avrebbe potuto essere un futuro cliente. Non è il primo caso. Ognuno di voi ha tentato di accattivarsi la sua simpatia per concludere un contratto con lui. Vi è un accordo, un accordo fra gentiluomini, che proibisce una faccenda del genere, eppure voi tutti ci avete provato.

— Anche tu, se non sbaglio — borbotta il secondo personaggio.

— Non lo nego — risponde il quarto.

— Cerchiamo di dimenticare ciò che avremmo dovuto fare prima — interrompe Forell impaziente — e stabiliamo invece ciò che dovremo fare d'ora in poi. In ogni modo, che vantaggio avremmo avuto a metterlo in prigione o a ucciderlo? Non siamo sicuri delle sue intenzioni nemmeno adesso e per di piú non potevamo distruggere un Impero, uccidendo un uomo. Forse dietro vi sono flotte che non aspettano altro che lui non torni.

— Esattamente — approva il quarto dei presenti. — Ma adesso ditemi: cosa avete ricavato dalla nave

catturata? Sono troppo vecchio per questo genere di chiacchiere.

La risposta è alla nota **181**.

300

Trovi un'atmosfera molto diversa da quella che avevi lasciato nell'Associazione dei Mercanti Indipendenti. La rivolta contro la Corporazione è ormai scoppiata e la concitazione degli avvenimenti è quella che precede un colpo di stato.

Le notizie che porti dalle tue precedenti pericolose missioni ti pongono al centro dell'attenzione. Un'idea inconfessabile incomincia a passarti per la testa.

Se hai un punteggio medio di CARISMA e alto di DECISIONE leggi la nota **254**; se sussiste una sola di queste due condizioni vai alla nota numero **120**; altrimenti recati alla nota **206**.

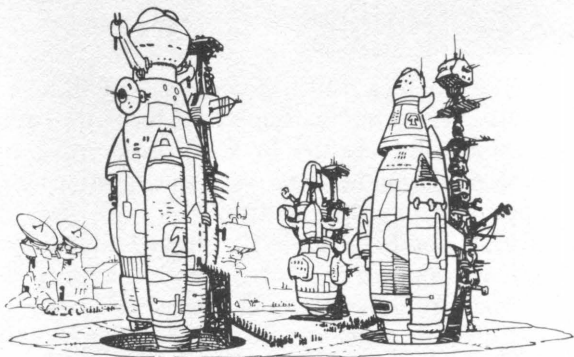
301

Se hai un punteggio almeno medio di FORTUNA decidi, nonostante tutto, di rimanere all'hangar 25 per ascoltare Lip Martius alla nota **107**; altrimenti te ne vai alla nota **259**.

302

Lasci dunque lo spazioporto di Pleuma, decidendo però di riservarti la possibilità di tornare se la cosa ti farà comodo. Stabilisci qui la tua nuova base d'esplorazione, alla quale farai capo per le prossime missioni.

Scrivi nello spazio riservato sul *Diario personale* il nome di questo pianeta e di questa nota al posto di quanto annotato in precedenza.

Se ora vuoi far rotta su Locris leggi la nota **289**, altrimenti dirigiti a Synnax alla nota **64**.

303

Allora hai sbagliato completamente strada! La tua carriera all'interno della Corporazione ti ha portato, pur giovanissimo, a mete elevatissime, ma non ti servirà a nulla. Nello scontro con l'Impero la necessità psicostorica sulla quale si basa il Piano Seldon prevede che siano i mercanti indipendenti ad avere un ruolo decisivo!

Sopraffatto da questi pensieri incominci a sentirti male. Mentre azzeri il tuo punteggio di SALUTE sul *Diario personale*, devi purtroppo considerare terminata a questo punto la tua avventura.

Ricominciala da capo, ma cerca di seguire una strada piú promettente.

304

Dopo giorni di piogge, finalmente il sole fa capolino

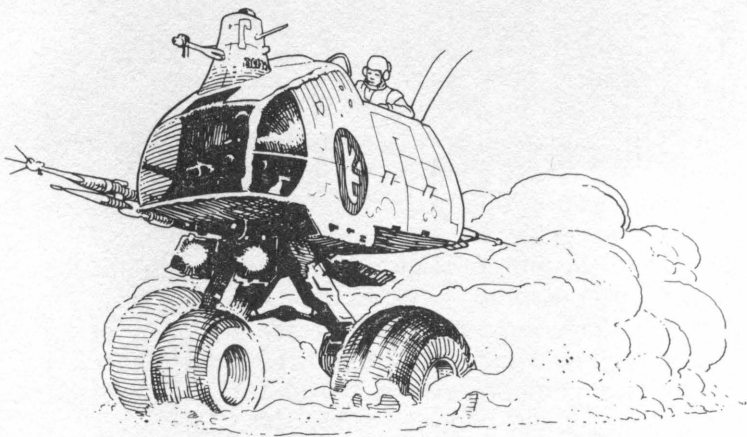
di nuovo sul pianeta Locris. Il disastro arrecato dall'eccezionale nubifragio è tremendo: quasi tutte le vigne, per cui Locris va fiero in tutti i Domini Esterni, sono andate distrutte. Molti ponti sono crollati, numerose strade sono intransitabili: per un pianeta montagnoso e coperto da fitta vegetazione il problema è assai grave.

Decidi di aiutare il governatore nel compito che ha priorità assoluta: si tratta di rimettere in piedi alla bell'e meglio un sistema di strade che possa collegare i quattro centri piú importanti del pianeta, i quali per combinazione si trovano ai vertici di un quadrato, di lato cento chilometri.

Vista l'urgenza, il problema che si pone ai tecnici di Locris è naturalmente quello di realizzare un insieme di strade di lunghezza minima. Ti metti a studiare e tiri fuori la tua soluzione alla nota **136**.

305

Dopo aver risentito la registrazione dall'inizio piú volte hai trascritto i diversi spezzoni, riconoscibili a causa dei diversi timbri di voce: «... una volta atterrato a... bzz... bzz... ha preso lo spaziobus-navetta per bzz... bzz... e da lí... bzz...»... «... il generale Riose è sbarcato su Santanni alle... bzz... bzz... di quest'oggi...»... «... alcuni giorni or sono ha parlato con un certo Ducem Barr...»... «... ottenendo pare alcune informazioni vitali per completare l'accerchiamento...»... «... il comandante è ripartito da Siwenna su un'astronave di servizio della flotta imperiale...»

Lasci precipitosamente la stanza d'albergo e torni di corsa allo spazioporto alla nota **24**, oppure metti da parte la registrazione e procedi verso il bar della nota **256**?

306

È deciso, il nostromo ti accompagnerà con un'altra motojeep gemella che ti cederà tutto il carburante eccedente lo stretto necessario per ritornare allo spazioporto. In questo modo non avrai bisogno di fare rifornimento all'oasi del beduino assonnato: potrebbe essere una scelta saggia, giacché non sai per certo se in quel luogo ci sia una riserva di nitrobenzene disponibile.

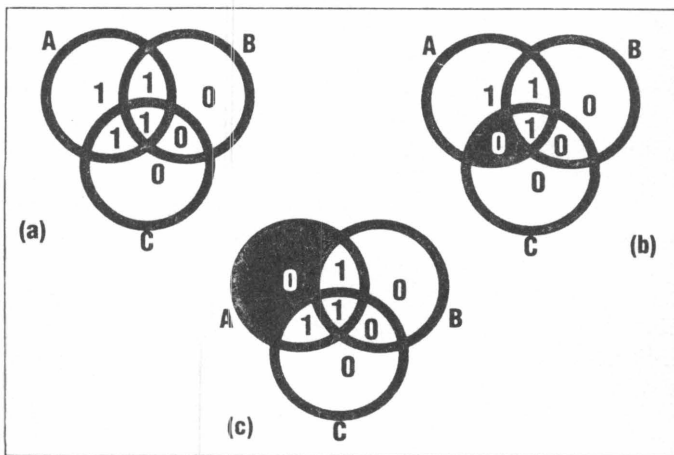
La folla che si è radunata alla partenza disapprova la tua mancanza di spirito d'avventura e ciò ti costringe a dimezzare i tuoi punti di CORAGGIO e SPREGIUDICATEZZA sul *Diario personale* (arrotondando all'intero inferiore, se necessario).

Il tuo obiettivo è dunque attraversare il deserto per giungere alla fattoria di Sepp Arundel.

Dopo quanti chilometri dall'inizio della pista nel deserto chiedi al nostromo di travasare la sua eccedenza di carburante e di tornare indietro? Leggi il numero di nota corrispondente alla risposta.

Se hai dei dubbi, prima di decidere puoi ottenere un suggerimento alla nota **140**.

I codici correttori piú sofisticati non si limitano a individuare l'errore, ma sono in grado di correggerlo con sicurezza, permettendo all'elaborazione di continuare. Il piú noto esempio di codice correttore è costituto dal codice di Hamming, studiato già in epoca imperiale da un ricercatore dell'Università di Streeling, il piú importante centro di ricerca del pianeta Trantor.

Si può coglierne il funzionamento mediante un esempio: supponendo di voler memorizzare quattro bit (ad esempio uno-uno-uno-zero), questi possono essere rappresentati mediante un diagramma di Venn formato da tre cerchi che si intersecano come in figura *a*.

I tre cerchi individuano un totale di sette regioni: i quattro bit d'informazione sono in corrispondenza alle quattro regioni piú interne del diagramma. Alle

tre regioni restanti si attribuiscono bit di parità in modo che in ciascun cerchio il numero totale degli uno sia pari. Al termine del procedimento, ciascuna delle sette regioni contiene un bit. I tre bit aggiunti (nell'esempio uno-zero-zero) rappresentano il codice di Hamming che protegge l'informazione codificata.

Se infatti per errore si altera un bit del codice (figura *b*), nei cerchi A e C si segnalano errori di parità: l'unico modo per correggerli senza causare altri errori consiste nel recuperare il valore originario del bit errato. Alla stessa conclusione si giunge se l'errore avviene su uno dei bit del codice di Hamming (figura *c*): in questo caso l'errore di parità si riscontra soltanto nel cerchio A.

Il codice di Hamming è dunque efficiente per il riconoscimento e la correzione di un singolo errore, ma fallisce in presenza di due errori sulla stessa sequenza di bit. È possibile tuttavia introdurre il codice di Hamming esteso, che aggiunge un ulteriore bit di parità che controlla tutti i bit, inclusi quelli del codice correttore. In questo modo il codice di Hamming esteso è in grado di segnalare, anche se non di correggere, la presenza di due errori.

Nonostante tutti i tuoi patemi, la discussione di questo argomento alla tesi di Brevetto fila via liscia e convince pienamente la commissione.

Aumenta per questo un punto di FORTUNA e uno di CORAGGIO sul *Diario personale* e prosegui alla nota **137**.

308

Lo schermo al plasma mostra la mappa seguente.

3	9	6	4
2	1	8	3
8	6	4	7
5	1	2	6

Arundel ti guarda fisso negli occhi e incomincia: — Questa è una simulazione al computer della tattica d'accerchiamento *Maxit* di un pianeta. I numeri indicati riportano il valore relativo delle varie astronavi, ottenuto applicando la funzione di Lagrange ai valori nominali di armamento attivo, di scudo, di velocità e cosí via. Piú alto è il valore, piú potente è l'astronave.

Dopo una pausa per sorseggiare una tazza di tè, riprende: — Si tratta di una simulazione a strategia definita. Conoscete i fondamenti dell'analisi multivariata che regolano questa simulazione?

Se rispondi di no, leggi la nota **182** e ritorna poi a questo punto preciso; in caso contrario recati alla nota **16**.

309

Hari Seldon studiò i fattori sociologici ed economici dei suoi tempi, ne vagliò gli sviluppi, previde l'inarrestabile decadenza della civiltà e un conseguente periodo di trentamila anni di caos prima che potesse nascere un nuovo Impero.

Era ormai troppo tardi per arrestare questo processo irreversibile, ma non era ancora troppo tardi

per ridurre il periodo di barbarie. Seldon creò due Fondazioni «ai capi opposti della Galassia» e la loro dislocazione venne studiata in modo che, nel breve spazio di un millennio, gli eventi portassero alla costituzione di un nuovo e piú duraturo Impero.

Aumenta di due il tuo punteggio di MEMORIA sul *Diario personale*.

Se vuoi maggiori informazioni sull'opera di Hari Seldon leggi la nota **255**, altrimenti leggi la nota numero **161**.

310

La ragazza fa la faccia imbronciata alla tua galanteria, ti allunga uno schiaffo e se ne va indignata dall'altra parte. Azzera subito il tuo punteggio di CARISMA per questa brutta figura.

Continui la tua corsa e giungi trafelato all'ancoraggio della tua nave alla nota **258**.

311

Non hai motivo di pentirti della tua scelta e porti avanti lo studio secondo i tuoi ritmi, comodamente, dal salotto di casa.

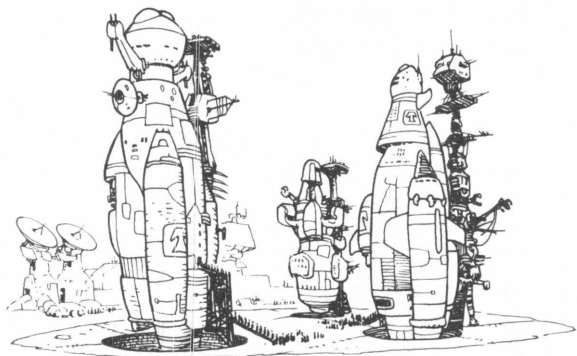
Per la verità, via via che il carico di lavoro aumenta reagisci sempre meglio, perché scopri argomenti interessanti che prima non conoscevi. Non è un caso perciò che per la tesi finale tu scelga un argomento teorico assai impegnativo, a cavallo tra la scienza informatica e la tecnica degli elaboratori, e cioè i futuri sviluppi delle tecnologie di memorizzazione di massa.

Se conosci già bene la materia leggi la nota **37**, altrimenti leggi la nota numero **91**.

312

Il Luogotenente ti guarda, indeciso se raccontarti del suo incontro con il generale Riose su Santanni.

Se hai un punteggio almeno medio di CARISMA o di SPREGIUDICATEZZA vinci le sue resistenze e ascolti cose interessanti alla nota **196**; in caso contrario, è poco quello che ne potrai cavare, come leggerai tu stesso alla nota **104**.

313

E cosí sei sbarcato su Synnax. Quando il responsabile della polizia dello spazioporto ti comunica la notizia che l'arrivo della tua nave è già stato segnalato da un messaggio ripetuto da Vega, devi aggrapparti ben bene alla poltrona e per un attimo è come se tutto lo squallido stanzino del poliziotto ti cadesse letteralmente addosso.

Il sistema di Vega è saldamente nelle mani dell'Impero. Ciò può voler dire una cosa sola: Bel Riose sa della tua missione!

Un caso di spionaggio in grande stile si snoda at-

traverso i Domini Esterni. Se vuoi chiedere altri dettagli al poliziotto prosegui alla nota **13**, altrimenti leggi la nota numero **111**.

314

Se scegli di mandare un avamposto della flotta della Fondazione su Anacreon per provocare il generale Riose e vedere la sua reazione, leggi la nota **58**.

Se preferisci trattenere le forze disponibili in difesa di Terminus e impegnare soltanto qualche scaramuccia nei pressi del sistema di Smyrno, vai alla nota numero **128**.

Se opti per una manovra di distrazione in campo aperto, cercando di attirare la Ventesima Flotta imperiale fuori dai Quattro Regni, in direzione di Lucreza, recati alla nota **276**.

Se non intendi fare nulla di tutto ciò, ma preferisci restare guardingo su Terminus in attesa dell'attacco del comandante Riose, prosegui alla nota **188**.

Se infine comunichi al tuo seguito che partirai da solo su una piccola astronave biposto per andare a cercare tu stesso di risolvere la situazione, leggi la nota **230**.

315

— Scoverete quel generale dovunque si trovi e cercherete di capire i suoi piani. Viaggerete su tutti i pianeti dei Domini Esterni per raccogliere notizie. Vi voglio di ritorno qui su Terminus prima che scoppino le ostilità, che purtroppo — e qui il vecchio abbassa la voce — sono ormai inevitabili.

— Agli ordini! — rispondi con convinzione e con tono fermo.

Ti rendi conto che è un'incredibile opportunità

offerta dalla sorte questa tua chiamata al servizio della Fondazione proprio il giorno seguente la discussione della tua tesi.

Aumenta per questo due punti di FORTUNA e due di DECISIONE sul *Diario personale*, quindi procedi a mettere a punto con la massima cura il piano di volo alla nota **243**.

316

— È vero — annuisci. — Ma non era cosí al tempo di Cleon I.

— Era un Imperatore forte — mormora Barr. — Avremmo bisogno di parecchi altri come lui. Quello che regna adesso ne porta soltanto il nome, ma per il resto non ha nessun punto di contatto con Cleon il Grande.

Scrolli le spalle senza interesse. — E che cosa c'entra tutto questo con il generale di cui vi ho chiesto?

— Ve lo dimostrerò in due parole. Il generale che voi cercate è alla caccia dei maghi della Fondazione.

— Cosa dite? Chi sarebbero i maghi della Fondazione?

— I maghi di cui parlavo poco fa vengono da pianeti al di là dei confini, dove le stelle sono meno numerose.

— Dove le stelle sono meno numerose — ripeti pensieroso. — E il freddo degli spazi si insinua.

— State facendo della poesia? — domanda il vecchio, seccato. — Mi sembra che non sia il momento di declamare versi. In ogni modo vengono dalla Periferia, la sola zona dove il generale possa combattere per la gloria del suo Imperatore. Per quanto vale — soggiunge dopo un attimo di riflessione.

Continua la lettura alla nota **108**.

317

Mentre sei a cena nel ristorante girevole posto al piano piú alto dell'albergo, capti per caso un discorso tra due uomini d'affari, seduti al tavolo vicino.

Sulle prime pensi che stiano parlando di argomenti commerciali, ma quando ti rendi invece conto che hanno notizie sugli spostamenti del generale Bel Riose ti senti accapponare la pelle. Scoprirai il perché leggendo la nota **220**.

318

Usa lo spazio destinato alle ANNOTAZIONI sul *Diario personale* per segnare il contenuto informativo delle singole risposte e rifletti con calma sulle dichiarazioni raccolte.

Se vuoi provare a dare una soluzione al problema dell'interrogatorio ritorna alla nota **4**; in caso contrario arrenditi alla nota **262**, non prima di aver azzerato i tuoi punteggi di TALENTO e MEMORIA sul *Diario personale*.

319

Se in questo momento hai un punteggio almeno medio di SPREGIUDICATEZZA sul *Diario personale* puoi leggere la nota **271**, altrimenti vai alla nota numero **187**.

320

Arundel acconsente a raccontarti qualcosa dei suoi rapporti con il generale Riose. Era uno degli ufficiali piú giovani della sua guardia personale e aveva occasione di stare spesso al suo fianco.

Disteso nella sua poltrona blu petrolio, mentre fuori, nell'imbrunire, soffia il cupo vento del deserto, Arundel con gli occhi semichiusi ricorda ad alta voce i momenti che precedettero l'incidente che pose fine alla sua carriera militare.

Indossava un'uniforme impeccabile e dal taglio perfetto; passeggiava lentamente e pensierosamente nei giardini dell'oscuro pianeta Wanda, trasformato nel quartier generale della flotta imperiale. Accanto a lui camminava Bel Riose, col colletto dell'uniforme slacciato.

Riose indicò una panchina liscia e nera ombreggiata dalle larghe foglie d'un albero. «Vedete quella panchina, tenente? È un relitto dell'Impero. Le panche ornamentali, costruite per gli innamorati, sono rimaste intatte, mentre le fabbriche e i palazzi cadono in rovina abbandonati.»

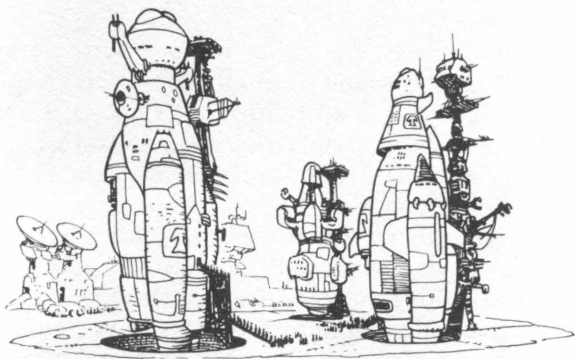
Si sedette, mentre l'ufficiale della sua guardia rimaneva in piedi di fronte a lui e con il fodero della spada dava colpi secchi alle foglie dell'albero.

Riose accavallò le gambe e gli offrí una sigaretta.

Se ne accese una e cominciò a parlare, come potrai leggere alla nota **272**.

321

Non si può dire che te la sia cavata molto brillantemente. La rotta che hai tracciata viene criticata dall'equipaggio e ciò ti costringe a dimezzare il tuo punteggio di CARISMA sul *Diario personale*, arrotondando all'intero inferiore se necessario, prima di proseguire alla nota **105**.

322

Le immagini olotrasmesse son fin troppo eloquenti: si riferiscono a una retata in grande stile condotta dalla Polizia Segreta delle Stelle Rosse, su ordine evidentemente della guardia imperiale.

Non hai certo tempo da perdere; non riesci ad afferrare le frasi sconnesse che giungono alle tue orecchie. Pieghi sotto il braccio la copia del *Notiziario Imperiale* poco prima di dirigerti a tutta velocità verso lo spazioporto. Arrivi finalmente all'hangar, dove la tua astronave torreggia chiusa in un capannone coperto.

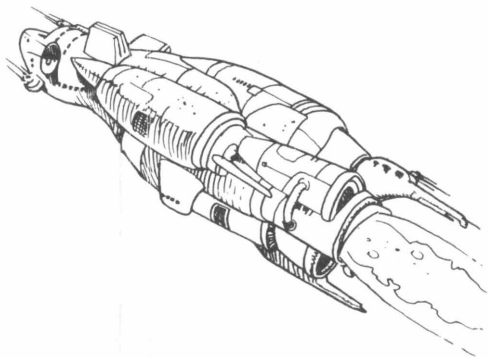
— Pensi di farcela? — ti domanda Lip Martius che ti ha accompagnato in tutta questa missione.

Dieci astronavi della polizia municipale si lanciano all'inseguimento della tua nave in fuga dall'hangar scoperchiato, senza aver nemmeno aspettato il segnale di via libera, e a una velocità superiore a quella consentita dalla legge. Anche le navi del Servizio Segreto di Sicurezza della Costellazione delle Stelle Rosse si uniscono alla caccia.

— Sta a vedere! — mormori rivolto a Lip Martius, ingranando il comando per il Grande Balzo nell'iperspazio.

La manovra è davvero temeraria: lanciare un'astronave nell'iperspazio a sole duecento miglia dalla superficie di un pianeta è un atto di pazzia. Il colpo, provocato dalla vicinanza della massa solida del pianeta, fa svenire Martius, mentre tu ti contorci per la fitta dolorosa.

Sottrai quattro punti di SALUTE sul *Diario personale*. Se il tuo punteggio di questa dote è sceso a zero o a valori negativi leggi subito la nota **98**, altrimenti recati alla nota **70**.

323

Sono passati poco piú di duecento anni dall'esodo su Terminus e dai tempi dei primi pionieri. La Fondazione oggi è lo stato piú potente della Galassia, ad eccezione di ciò che rimane dell'Impero, che domina ancora nella parte centrale della Galassia, dove sono radunati tre quarti della popolazione e delle ricchezze dell'Universo.

È inevitabile che il prossimo nemico della Fondazione debba essere proprio l'Impero: non esistono infatti piú ostacoli che si frappongono allo scontro diretto delle due potenze.

Paventato da tempo, questo momento è purtroppo arrivato, e tu avrai una parte assai rilevante nella vicenda.

Leggi adesso la nota **101**.

324

Ed eccoti giunto finalmente su Orsha II. È una giornata piovosa e ti aggiri senza meta sulla piazza centrale della capitale del pianeta, quando ti imbatti in un vero e proprio colpo di fortuna.

Un giovane di Orsha, tuo compagno di studi nelle scuole superiori su Terminus prima che tu abbracciassi la carriera di mercante, ti riconosce e ti avvicina. Finite naturalmente in una taverna a raccontarvi

le rispettive vicende degli ultimi anni, ma non sono discorsi di donne o di studi quelli che ti interessano, quanto piuttosto le notizie sugli spostamenti del generale Riose e delle truppe imperiali che si sono venute a conoscere qui, ai confini dell'area d'influenza della Fondazione.

Se hai un punteggio medio o alto di FORTUNA recati alla nota **157**, altrimenti vai a leggere la nota numero **221**.

325

Sai che le grandi memorie di massa attuali sono costruite con tecnologie molto affidabili. Per poter raggiungere alte densità di memorizzazione è necessario diminuire la distanza tra i domini magnetici elementari: ciò non può avvenire però oltre una certa soglia, poiché al diminuire della dimensione dei domini decresce il livello del segnale d'uscita e aumenta di conseguenza la possibilità di errori nella lettura di un bit. Per rilevare il segnale è necessario allora diminuire la distanza tra la testina e il mezzo, riducendo il traferro della testina. Tutti questi accorgimenti, che coinvolgono elementi meccanici, non possono essere spinti oltre un certo limite, fissato dalle caratteristiche dei materiali impiegati. Per queste ragioni è difficile oggi disporre di testine con un traferro inferiore ai cinque micron, che corrisponde a densità maggiori di quarantamila bit per pollice.

La tua tesi di Brevetto riguarda un metodo per ridurre i potenziali errori dovuti a questi limiti fisici.

Se possiedi un alto punteggio di TALENTO non hai bisogno di documentarti oltre: vai pure a leggere la nota **245**; in caso contrario potrà esserti utile la lettura della nota numero **31**.

326

Questa risposta è impossibile. Tieni presente che per suggerire una soluzione bisogna prima che tu l'abbia disegnata e verificata nello spazio riservato alle ANNOTAZIONI sul *Diario personale*.

Azzera il tuo punteggio di MEMORIA sul *Diario personale* e leggi la nota **270** per la soluzione.

327

Dette x, y, z e k le cifre che compongono il numero della nave del mercante, con $0 < x \leqq 9$, $0 \leqq y \leqq 9$, $0 \leqq z \leqq 9$, $0 \leqq k \leqq 9$, si può esprimere la condizione nel modo seguente:

$9000x + 900y + 90z + 9k = 1000k + 100z + 10y + x$,

ovvero

$8999x + 890y = 10z + 991k$.

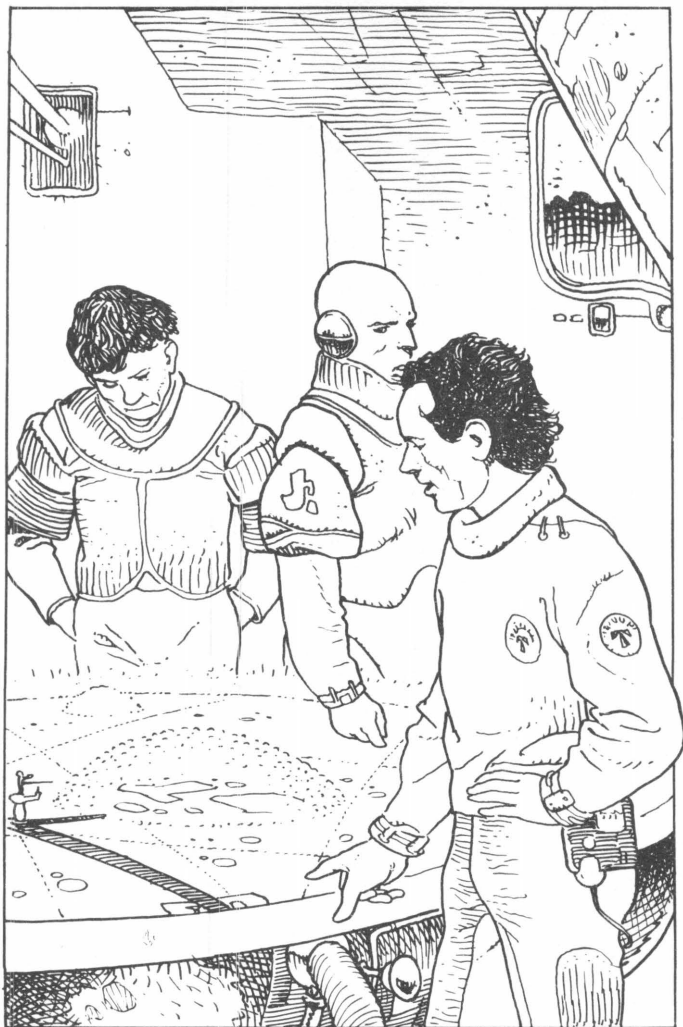
Per $x > 1$, indipendentemente dal valore di y è impossibile soddisfare questa espressione con i valori di z e k ammissibili: pertanto $x = 1$. Se a questo punto $y > 0$ risulta nuovamente impossibile soddisfare questa espressione con i valori di z e k ammissibili, pertanto $y = 0$.

Resta dunque $8999 = 10z + 991k$, che può essere soddisfatta soltanto con $k = 9$, da cui segue $z = 8$.

Il numero della nave del mercante askoniano è allora 1089: infatti $1089 \cdot 9 = 9801$.

Prosegui perciò alla nota **267**, non prima di aver azzerato sul *Diario personale* il tuo punteggio di SPREGIUDICATEZZA e di DECISIONE per questo aiuto.

328

Il momento è delicato, perché il generale Riose sta

Gira un interruttore, e lentamente un'area coperta di puntini bianchi assume una colorazione azzurra. *(328)*

completando l'accerchiamento di Terminus. Ad uno ad uno cadono i punti di rifornimento, i centri di smistamento commerciale, i gangli vitali di quell'egemonia che la Fondazione ha impiegato secoli per costruire.

Insieme ai tuoi piú stretti collaboratori stai esaminando nel tuo studio una mappa dei Domini Esterni. Ne accarezzi la superficie invisibile, mentre il consigliere militare Sauron Gomisel si rivolge a te. — Siete capace di leggere una mappa a proiezione radiale? Sí? Bene, osservate voi stesso. Le stelle colorate in oro rappresentano i territori imperiali. Le stelle rosse sono quelle dominate dalla Fondazione e quelle rosa sono sotto la sua influenza economica. Ora guardate...

Gira un interruttore, e lentamente un'area coperta di puntini bianchi assume una colorazione azzurra. Ricoprono l'area rosa e rossa come una tazza rovesciata. — Le stelle blu sono quelle occupate dalle forze della Ventesima Flotta imperiale comandata dal generale Bel Riose e stanno ancora avanzando.

— Per forza, non incontrano opposizione — esclama preoccupato Lip Martius. — I barbari di quei pianeti sono rimasti inerti. E la nostra forza, la flotta della Fondazione, dorme in pace e tranquilla su Terminus.

— Dite un sacco di sciocchezze come sempre, Gomisel — commenti in tono tagliente, ignorando l'interruzione di Martius. — Riose sta disperdendo le sue forze, mi pare, e noi non intendiamo fare altrettanto.

Il consigliere militare reagisce alla nota **278**.

329

"Vediamo" pensi tra te e te. "Bisognerebbe forse

impostare le equazioni del moto rettilineo uniforme per trovare la soluzione, ma è difficile farlo a mente e il tipo di domanda presuppone una risposta immediata. Ci dev'essere un'altra strada piú semplice..."

Se hai un alto livello di ASTUZIA oppure di TALENTO leggi la nota **285**, altrimenti leggi la nota numero **179**.

330

— No, no! — ti affretti a smentire. — Cosa pensate di me? Sono soltanto un commerciante e per di piú di piccolo cabotaggio. Del resto sono nato su Lucreza, molto lontano dalla Fondazione.

— Ma Lucreza è un sistema saldamente nell'orbita della Fondazione, mi pare.

— Lasciate andare, ditemi piuttosto dov'è andato il generale dopo aver lasciato Siwenna.

— Bel Riose — incomincia il vecchio, mentre il tuo cuore compie un tuffo profondo — si è diretto su Santanni, a quest'ora l'avrà ormai finito di conquistare. Se devo immaginare la sua prossima mossa, però, credo sarà il sistema di Whassalian.

— E perché mai? È la mossa che nessuno si aspetterebbe.

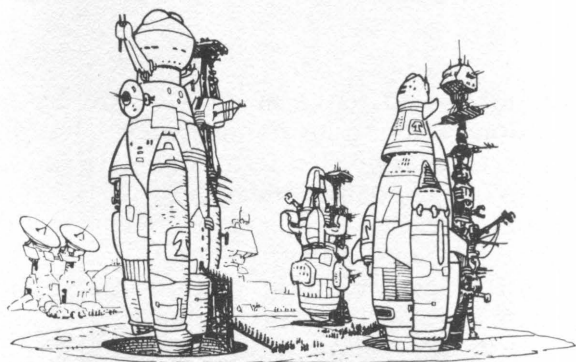
— Proprio per questo. Il generale sa cosa sia la tattica della sorpresa.

Guadagna un punto di SPREGIUDICATEZZA sul *Diario personale* e dopo aver salutato il vecchio procedi alla nota **216**.

331

— Ben detto! — esclama ridendo il mercante di Pleuma prendendoti sotto braccio. Aumenta per

questa dimostrazione di abilità due punti di ASTUZIA e uno di MEMORIA sul *Diario personale*.

Resti a lungo a chiacchierare ancora con il mercante, che evidentemente ti ha preso in simpatia. Prima di lasciarti ci tiene a darti un consiglio, che a suo dire sarà molto importante per la tua carriera. Vallo a leggere difilato alla nota **115**.

332

— Be', cerchiamo di mangiare qualcosa, nostromo. Se volete fare la doccia, là dietro, è libera, ma andateci piano con l'acqua.

Il nostromo scuote la testa. Apri allora una serie di armadietti allineati contro la parete e frughi all'interno. — Non sarete vegetariano, spero?

— Mangio di tutto — risponde il nostromo. — Ma che è successo con l'Associazione? Abbiamo perso il contatto?

— A quanto pare. Su Terminus sono troppo distanti e da queste parti non hanno ripetitori. Non mi importa molto, però, perché ho già ricevuto tutte le informazioni che desideravo.

Disponi due contenitori metallici sulla tavola. — Aspettate cinque minuti, nostromo, poi premete il contatto. Si aprirà la scatola con dentro piatti, posate e cibo. Che ne dite? Mica male, soprattutto quando si ha fretta. È un modello assai recente, scommetto che non l'avete mai usato. Spero non vi dispiaccia se non sono compresi i tovaglioli.

Il nostromo è stupito. Nonostante la lunga carriera di navigazione spaziale non ha mai visto niente di cosí pratico.

Il viaggio prosegue senza ulteriori novità. Atterri allo spazioporto di Pleuma alla nota **173**.

333

Nel secondo *Galactic Foundation Game*, intitolato *La conquista dei Quattro Regni* e del valore di tre Punti Seldon, potrai immedesimarti nei panni del braccio destro del Sindaco Salvor Hardin e vivere la prima fase d'espansione della potenza della Fondazione, quando lentamente si sviluppò un'economia commerciale basata sulla religione, mentre gli Enciclopedisti avevano ormai perso completamente d'importanza.

Leggi ora la nota **81**.

334

La parte ufficiale della celebrazione è terminata. Ora non rimane che bere, rispettare l'etichetta e darsi a una conversazione brillante. Ti si avvicina un mercante. È Sennett Forell. "Quest'uomo, il piú ricco di Terminus" pensi tra te "può comperare dieci persone come me con i soli guadagni di una giornata."

— Lasciate da parte la falsa modestia: un crimine

atroce e contro natura — ti apostrofa Forell, mettendo di lato il grosso sigaro che stringe fra i denti. — Voi pretendete di affermare che i vostri viaggi in giro per i Domini Esterni, so ben io dove, fin su Askone o sulle Stelle Rosse, non hanno niente a che vedere con la defenestrazione del generale Bel Riose?

— Riose è stato richiamato in patria e arrestato — mormori — pur essendo innocente. È stato un grande generale e un avversario degno e leale per la Fondazione.

Forell appare allibito per le tue parole. — E cosí lui era innocente?

— Riose? Ma certo! Altri sono i traditori nati, lui non era certo colpevole delle specifiche accuse che gli sono state contestate. È stata una farsa giudiziaria, ma tuttavia necessaria e inevitabile.

— Come mai? — chiede ancora Forell.

Resti in silenzio, dubbioso sulla risposta, finché Lathan Devers, un mercante indipendente che Martius ti ha presentato recentemente, risponde in vece tua alla nota **32**.

335

— Potrei essere io quel giovane! — esclami con tono basso e profondo, convinto di aver pronunciato una frase storica e che il futuro della Fondazione stia per essere deciso in quel preciso istante.

I quattro uomini ti guardano con aria scettica, ma restano pensierosi.

Poi Forell per primo rompe il silenzio e scoppia in una risata: — No, siete buono solo per scrivere lettere, voi, avete lavorato troppo a lungo con il Principe per non essere incartapecorito come noi. Sembrate giovane, ma *dentro* non lo siete piú.

Questa frase ti gela, resti a bocca aperta e non riesci a spiccicare nemmeno uno straccio di risposta. Azzera subito il tuo CARISMA sul *Diario personale*.

I mercanti si guardano in faccia, cercando di ricordare a che punto del discorso erano arrivati.

Poi il quarto uomo s'illumina, come se avesse improvvisamente ritrovato il filo del pensiero, e prosegue alla nota **51**.

336

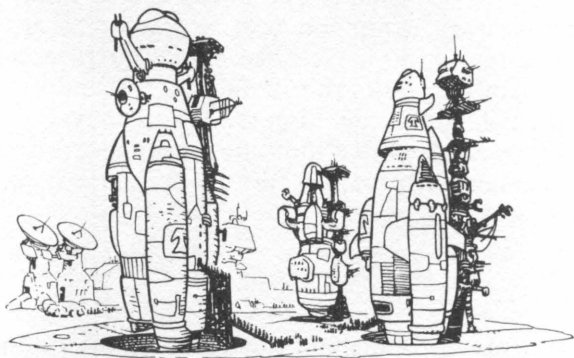
Lip Martius introduce nel tuo studio cinque uomini con le manette di berillio-tungsteno ai polsi. Sono spie, sorprese intorno alle basi militari della Fondazione, che hanno confessato di essere al soldo degli imperiali del generale Riose. Potrebbero essere utili per cavarne qualche informazione sulle sue intenzioni.

Martius li ha già interrogati e sottoposti a sonda psichica, appurando che alcuni dicono la verità, mentre altri mentono sistematicamente. È risultato inoltre che ciascuno di essi conosce perfettamente il comportamento degli altri.

Non riuscendo da solo a sbrogliarsela tra i verbali degli interrogatori, Martius ricorre al tuo aiuto per capire quali delle spie mentono e quali invece dicono la verità.

Potrai prendere visione dei verbali dell'interrogatorio alla nota **4**.

337

Senza doti, purtroppo, non si fa molta strada nella vita. Ricomincia da capo, scegliendo piú accuratamente le caratteristiche del tuo personaggio.

338

Hai scelto di tracciare tutti i lati del quadrato, con una lunghezza complessiva del percorso di quattrocento chilometri. Gli abitanti di Locris non approvano il tuo piano, perché non si tratta della soluzione migliore. Devi azzerare per questo la tua ASTUZIA e il tuo TALENTO sul *Diario personale*.

Abbandona al loro destino gli abitanti di Locris e ritornatene allo spazioporto alla nota **198**.

339

Se pensi di recarti domani all'Associazione dei Mercanti Indipendenti leggi la nota **151**, se preferisci andare alla sede della Corporazione dei Mercanti della Fondazione vai alla nota **251**. Se sei indeciso tra le due puoi leggere la nota **63**.

340

Poiché l'ultima tua domanda è quella che discrimina se la fazione meno rappresentata dispone di un solo consigliere o piú, il prodotto pari al numero di matricola della tua astronave non può essere che centoventi, scomponibile nei modi seguenti: $1 \cdot 3 \cdot 5 \cdot 8$, $1 \cdot 4 \cdot 5 \cdot 6$, $2 \cdot 3 \cdot 4 \cdot 5$.

Se la risposta all'ultima domanda fosse stata *no*, sarebbe rimasta ancora l'ambiguità tra le prime due scomposizioni in fattori: poiché invece hai determinato con esattezza la composizione del Consiglio, ciò significa che esso è formato esattamente da quattordici consiglieri, ripartiti tra i gruppi in ragione di due, tre, quattro e cinque.

Dimezza il tuo punteggio di ASTUZIA sul *Diario personale*, arrotondando all'intero inferiore se occorre, per la necessità di questi suggerimenti.

Prosegui poi alla nota **180**.

341

Al disopra del tumulto scoppiato in sala, Mallow urla per farsi sentire. — E ora ditemi: in base a quali imputazioni mi si sta processando? Mi hanno accusato e riaccusato perché ho rinunciato a combattere per non mettere in pericolo il mio equipaggio e la mia astronave e per non sacrificare la missione in

difesa dell'onore della Fondazione. Ma avrei dovuto comportarmi cosí solo per difendere un impostore? Avrei dovuto lasciarmi ingannare da un agente della Polizia Segreta di Korell? Avrei dovuto permettere che Jorane Sutt e Publis Manlio mi facessero cadere in una stupida trappola?

La voce gli si è fatta rauca e viene tosto sommersa dalle urla del pubblico. Viene sollevato sulle spalle e portato di peso sulla sedia del Sindaco. Dalle finestre si vede gente accorrere da tutte le direzioni per aggiungersi alle migliaia di persone già radunate in piazza.

Mallow guarda attorno per trovare Ankor Jael, ma non gli è naturalmente possibile riconoscere nessuno in mezzo a quella massa urlante. Lentamente si rende conto che il ritmico, continuo urlo, che a poco a poco ingigantisce ripetuto da mille voci, consiste di due parole: — Viva Mallow... Viva Mallow... Viva Mallow... Viva Mallow!

Continua la lettura alla nota **249**.

342

Complimenti, aggiungi due punti di FORZA sul *Diario personale* per questa risposta.

Hai calcolato bene le probabilità a favore della Fondazione, come potrai controllare alla nota **28**.

343

— In ogni epoca — comincia il professore nell'aula magna affollata — si possono notare impensati paralleli e analogie tra aree eterogenee di cimento culturale. Osservando ciò che accade in economia, in cosmologia, in fisica, in cibernetica, non si può fare a meno di rilevare una somiglianza di famiglia tra

idee e tendenze che insieme definiscono lo stile e le caratteristiche del loro tempo.

Dopo un attimo di silenzio, durante il quale fai girare l'occhio sulla moltitudine di studenti che hanno scelto il tuo stesso corso, il professore riprende a parlare: — Come esempio di parallelo si può da un lato citare il dibattimento dell'ideologia politica, che nei Domini Esterni ha lasciato un'eredità nella pluralità di una miriade di etnie resuscitate dalle ceneri del vecchio Impero, e, dall'altro, delle grandiose teorie cosmologiche che hanno dominato il nostro secolo, con la pretesa di fornire una spiegazione definitiva circa l'origine e l'evoluzione dell'universo.

Guardi rapito il professore, che non smette di passeggiare mentre parla. — Oggi ci confrontiamo con un universo che mai, sin dai lontani tempi preimperiali, è stato cosí degno di riverenza. Il grande telescopio Keck sulla terza luna di Siwenna, l'"Occhio della Galassia", come è stato soprannominato, è un trionfo delle tecniche statistiche tridimensionali reso possibile dal perfezionamento della scienza dei computer.

Per un'altra mezz'ora si va avanti sullo stesso tono. Affascinato dalla lezione introduttiva, non hai dubbi di aver fatto bene a scegliere questo corso.

Aumenta di due punti la tua DECISIONE sul *Diario personale* e recati alla nota **311**.

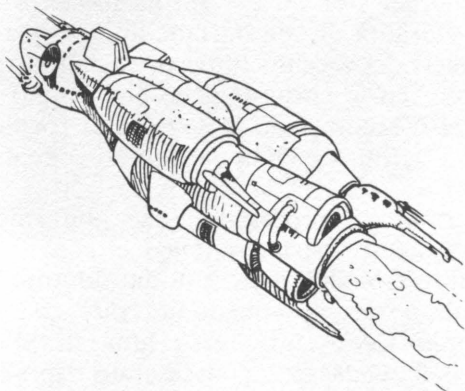
344

Il ritorno alla tua base di Santanni ti riserva purtroppo una bruttissima sorpresa. Il pianeta è ormai conquistato da Bel Riose e la flotta imperiale lo controlla completamente.

Ti sei messo da solo nel sacco: il generale Riose

sarà contento di interrogarti e di sottoporti al rivelatore psichico per farti parlare.

Hai tradito la fiducia della Fondazione, la tua missione esplorativa è fallita.

Non hai scelta, devi proprio ricominciare da capo la lettura di questo libro.

345

La tua scarsa abilità e voglia di provare ti costringono ad azzerare subito i punteggi di CORAGGIO e DECISIONE sul *Diario personale* prima di proseguire alla nota **189**.

346

Colpire l'astronave con il valore *due* nell'angolo in basso a sinistra si è rivelata la mossa vincente. Bel Riose ha dovuto rispondere colpendo a sua volta un *due* in basso a destra. Tu hai preso allora l'astronave da *otto* sovrastante e il generale quella da *due* alla sua sinistra. Lo scontro si è concluso con la tua cattura dell'astronave da *quattro* in prima riga, la-

sciando un *nove* a Riose per concludere con un *uno* a tuo favore.

Il punteggio parziale di questa seconda fase dello scontro è quindici a tredici per te, e ciò ti permette di concludere in parità questo cruento confronto con la Ventesima Flòtta imperiale.

Guadagna tre punti di CORAGGIO sul *Diario personale* e prosegui alla nota **168**.

347

Se hai un punteggio almeno medio di CORAGGIO e anche di SPREGIUDICATEZZA riesci a farti sentire alla nota **275**; in caso contrario il tuo tentativo d'intervento è inutile, vieni zittito e rimedi anche una figuraccia alla nota **45**.

348

Il generale ti fa cenno di sedere. È chiaro che non ti ha creduto. Fa entrare il prigioniero. L'uomo in piedi sulla soglia è un mercante alto e barbuto, che conosci molto bene.

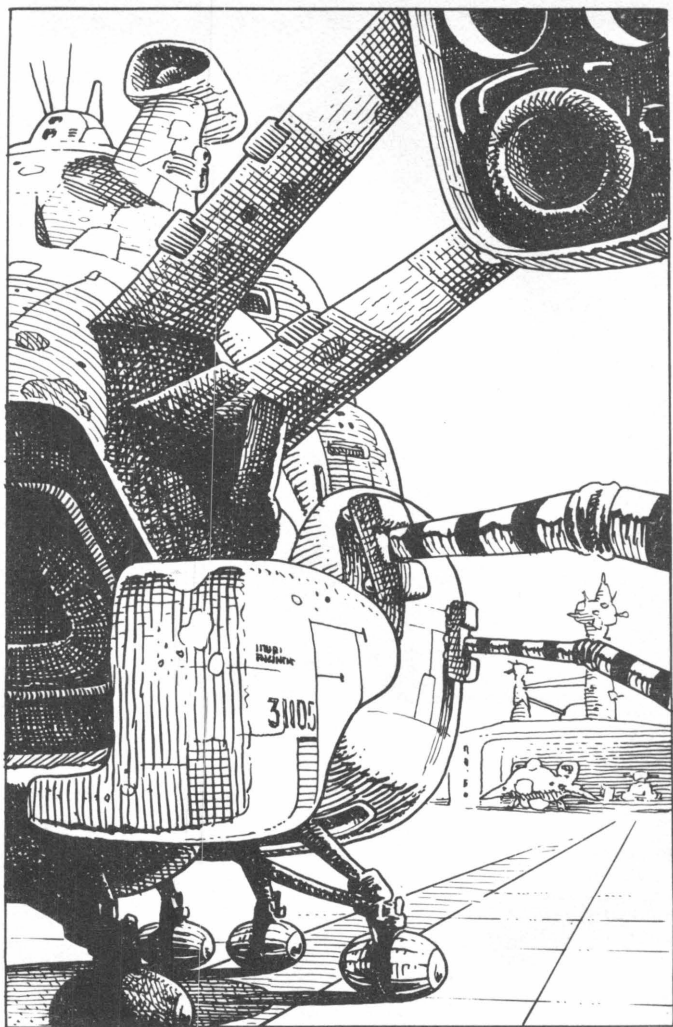
— Buon giorno, Principe! — esclama costernato. — Se anche voi siete stato preso prigioniero, per la Fondazione è proprio finita.

Quest'uscita inattesa apre gli occhi al generale Riose. Con un tremendo ghigno di soddisfazione, il Leone della Ventesima Flotta chiama le sue guardie dicendo: — Senza accorgercene, abbiamo catturato una preda ben piú grossa, lasciate andare questo mercante!

La situazione precipita. La Fondazione, rimasta senza capo, si arrenderà alla flotta imperiale in meno di una settimana. Il grande sogno psicostorico di Hari Seldon è distrutto.

Leggi la conclusione alla nota **282**.

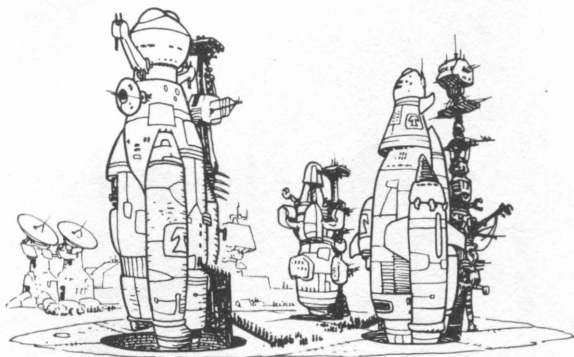
349

Sei atterrato nel grande spazioporto di Siwenna. Trattenuta da ambo i lati dalle poderose braccia d'acciaio, l'astronave viene lentamente guidata fino all'hangar. Cerchi di attraversare la barriera di complicazioni burocratiche che circonda questo mondo,

Trattenuta... dalle poderose braccia d'acciaio, l'astronave viene lentamente guidata fino all'hangar. (349)

nel quale ogni azione viene registrata in quadruplice copia.

Devi sottoporti a centinaia di controlli, fotografie della nave, compilazione dei dati segnaletici di tutti i membri dell'equipaggio.

Le informazioni vengono incasellate nello schedario elettronico che deve fornire un responso preliminare all'ispezione anti-contrabbando.

Quando dichiari di essere nativo di Lucreza, però, si presenta un problema imprevisto alla nota **219**.

350

— Era inevitabile. Qualunque cosa avesse fatto la Fondazione — sta dicendo Devers.

Forell annuisce pensieroso. — Capisco. Ma che sarebbe accaduto se il generale e l'Imperatore fossero stati la medesima persona? Che sarebbe successo in quel caso? Non lo avete considerato. Non avete provato niente.

Devers crolla le spalle. — Io non posso provare nulla; non sono addentro nei calcoli della psicostoria. — Sei il solo che nota l'impercettibile segno di

imbarazzo che passa sul volto di Devers mentre pronuncia queste parole. — Tuttavia mi appello alla ragione. In un Impero dove ogni aristocratico, ogni uomo ambizioso, ogni pirata può aspirare al trono, e questo la storia ve lo dimostra, che ne sarebbe di quell'Imperatore forte che decidesse di condurre una guerra ai confini della Galassia? Quanto potrebbe rimanere lontano dalla capitale prima che una guerra civile lo costringesse a ritornare in patria? Il substrato sociale dell'Impero non gli permetterebbe di star lontano per molto.

— Ben detto, Devers. Anch'io la penso cosí — intervieni. — Una volta dissi a Riose che nemmeno tutte le forze dell'Impero avrebbero potuto far deviare il Piano Seldon.

— Bene, bene! — esclama Forell con enfasi. — Intendete dire che l'Impero non ci potrà mai piú minacciare?

— A quanto pare — risponde Devers. — Francamente, non credo che Cleon II sopravvivrà piú di un anno, e alla sua morte le dispute per la successione al trono potranno significare l'ultima guerra civile dell'Impero.

— Allora — conclude Forell — non esistono piú nemici.

Tu resti alquanto pensieroso.

— Ci sarebbe la Seconda Fondazione... — insinui poi, guardando bene in faccia Devers, che si gira per sfuggire il tuo sguardo, ma dà chiari segni di nervosismo.

— All'altro capo della Galassia? Passeranno secoli — interviene ancora Forell, ottimista.

Devers si volta improvvisamente, la sua faccia si è fatta scura sentendo nominare questo argomento. — Forse ci saranno nemici interni.

— E chi sarebbero? — domanda Forell gelido.

— Quella gente, per esempio, a cui piacerebbe godere un po' piú della ricchezza che continua ad accumularsi nelle mani di pochi che non lavorano per procurarsela. Voi mi capite, vero?

L'espressione soddisfatta di Forell si muta in odio mentre fissa la faccia di Devers.

Complimenti! Sei giunto all'unica uscita di questo libro coerente in tutto e per tutto con i principi della psicostoria. Se vuoi misurare la tua abilità nel districarti in questa vicenda, leggi attentamente la Tabella di Autovalutazione Finale *riportata qui di seguito.*

TABELLA DI AUTOVALUTAZIONE FINALE

Se hai completato con successo la tua avventura alla nota numero **350** e vuoi valutare la bontà della strada che hai scelto per arrivare al traguardo finale, somma i punteggi complessivi di tutte le dieci doti che ti ritrovi a fine gioco sul *Diario personale*.

La valutazione finale sulla tua conoscenza del mondo della Fondazione e sulla comprensione del Progetto Seldon è espressa nella tabella seguente, che riporta anche il numero di Punti Seldon che hai guadagnato con la soluzione di questa quinta avventura e che ti saranno utili nella lettura dei successivi *Galactic Foundation Games*.

Punteggio	*Risultato*	*Punti Seldon*
55 o piú	Ti chiami per caso Isaac Asimov?	2
tra 50 e 54	Potresti essere tu stesso uno scrittore di fantascienza	2
tra 45 e 49	La psicostoria per te non ha segreti	2
tra 40 e 44	Sei un appassionato di fantascienza	2
tra 35 e 39	Hai raggiunto il traguardo seguendo un buon percorso	2
tra 30 e 34	Te la sei cavata discretamente bene	1
tra 20 e 29	Leggi di piú: sull'Impero Galattico sono stati scritti altri *Galactic Foundation Games*	1
tra 10 e 19	La tua conoscenza della Fondazione lascia a desiderare	1
meno di 10	Consolati con il fatto che sei arrivato in fondo!	1

1 ***L'ESODO SU TERMINUS***
(vale 2 Punti Seldon)

2 ***LA CONQUISTA DEI QUATTRO REGNI***
(vale 3 Punti Seldon)

3 ***L'ASCESA DEI MERCANTI***
(vale 3 Punti Seldon)

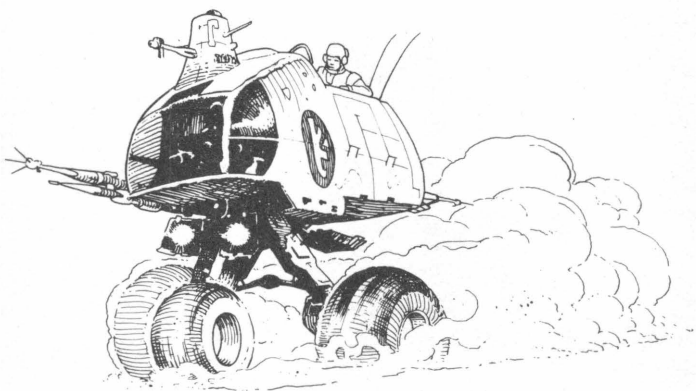
4 ***LA REPUBBLICA DI KORELL***
(vale 2 Punti Seldon)

5 ***IL LEONE DELLA XX FLOTTA***
(vale 2 Punti Seldon)

6* ***LA SUCCESSIONE DI CLEON***
(vale 3 Punti Seldon)

7* ***LA MINACCIA DEL MUTANTE***
(vale 2 Punti Seldon)

8* ***LA SECONDA FONDAZIONE***
(vale 3 Punti Seldon)

* Disponibili da novembre '92

Soluzione

La soluzione dell'avventura con l'indicazione del percorso da seguire è contenuta qui dentro.

In nome dello Spirito Galattico, non aprire queste pagine finché non avrai trovato la TUA soluzione, altrimenti...

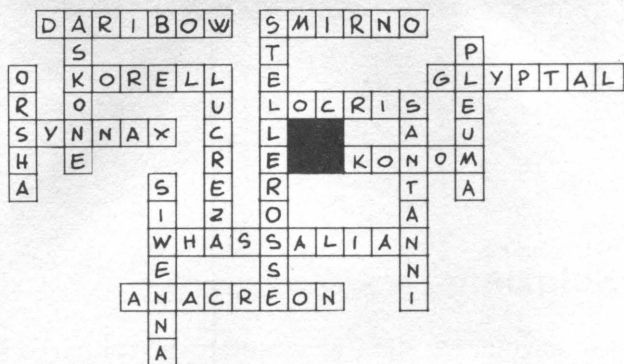
Soluzione

Come giungere alla fine di questa avventura con il massimo del punteggio previsto?

Nella creazione del personaggio ripartisci i punti iniziali a tua disposizione nel modo seguente: DECISIONE 2, SALUTE 8.

Se hai già una precedente esperienza maturata nei libri-gioco di questa serie, i Punti Seldon fin qui accumulati ti permettono una partenza piú veloce (1, 203, 101), in caso contrario vieni a conoscere gli elementi essenziali della storia della Fondazione (1, 237, 309, 161, 81, 119, 323, 101).

Visioni un disco ottico che ricostruisce la famosa missione di Hober Mallow su Siwenna (53, 281, 17, 143, 235, 93, 191, 297). Allo spazioporto di Terminus riesci a incontrarti con un mercante di nome Lip Martius (50, 231, 277, 43, 107, 293, 121) che ti indirizza verso l'Associazione dei Mercanti Indipendenti, dove si completerà la tua formazione (151, 83, 343, 311, 91, 187, 65, 109). Superata la tesi, vieni inviato in

una missione esplorativa in gran segreto, per la quale devi preparare un accurato piano di volo (85, 149, 3, 315, 243, 125, 185).

Completi la griglia con i sedici nomi dei pianeti come in figura e ti avvii a partire con destinazione Orsha II (117, 105, 131, 207, 324, 157, 269). Da lí voli su Santanni (199, 287, 171, 209, 167), quindi su Siwenna dove incontri Ducem Barr (72, 138, 202, 274, 316, 108, 284, 216, 124). La meta successiva è Whassalian dove ti rechi a trovare Sepp Arundel (268, 96, 150, 306, 200, 266, 114, 52, 320, 272, 68). Su Pleuma ti incontri con il Luogotenente di Parmix (192, 86, 252, 196, 22, 94, 208, 302), prima di raggiungere lo spazioporto di Synnax (64, 162, 290, 232, 288, 148, 212, 154, 210), che precede l'ultima visita su Locris (38, 158, 304, 136, 82, 144, 270, 198).

Al rientro su Terminus riesci inaspettatamente a farti nominare Principe dei Mercanti (300, 254, 122, 14, 180, 134, 46, 260, 328). Ti attende

ora il difficile confronto con il generale Riose, il Leone della Ventesima Flotta (278, 42, 100, 218, 2, 314). Ti rechi da lui di persona (230, 174, 30, 80, 156, 242, 286), ma il contributo decisivo alla sua caduta avviene con un inatteso colpo di scena grazie alle imperscrutabili trame del Progetto Seldon: ciò ti permette di concludere vittoriosamente questo scontro, seppur con il sospetto di una collaborazione da parte della Seconda Fondazione (12, 250, 298, 40, 240, 164, 350).

I tuoi punteggi finali sono: ASTUZIA 5, CARISMA 4, CORAGGIO 5, DECISIONE 8, FORTUNA 7, FORZA 8, MEMORIA 10, SALUTE 1, SPREGIUDICATEZZA 3, TALENTO 4, per un totale di 55 punti.

Riuscirai a conquistare il potere
nel momento in cui una minaccia mortale
si affaccia all'orizzonte della Fondazione?
Saprai tener testa al generale
Bel Riose, il Leone della XX Flotta?

Una buona dose di fiuto e una matita
sono tutto ciò che ti serve per vivere
un'avventura appassionante
in cui il protagonista sei tu.

È un'avventura che vale due Punti Seldon.